# MIZAR III

GIOVANNI PETTINOTTI

## Termen

ROMANZO INTERATTIVO

*La versione PDF di questo volume è gentilmente ospitata nella Collana:*

*ed è liberamente scaricabile presso il sito:*

*2014, testi e progetto grafico della copertina di **Giovanni Pettinotti** (gpet74@libero.it)*
*Immagine di Copertina di **Igor "Gagrid" Solovev***
*Illustrazioni interne di **Paola Pettinotti***

*Il presente libro è da intendersi ad uso esclusivamente personale, ne è vietata la vendita in qualunque forma e la riproduzione o modifica senza l'autorizzazione dell'autore.*

# Termen

*di Giovanni Pettinotti*

# Attenzione!

## Cos'è un Romanzo Interattivo?

*Benvenuto, caro Lettore. Questo che hai tra le mani non è un normale libro da leggere dalla prima all'ultima pagina.*

*Questo è un Romanzo Interattivo, qui il confine tra tu, Lettore, e il protagonista della storia è labile, spesso inconsistente. Sarai tu a decidere quale strada far percorrere al protagonista e come esso debba reagire al susseguirsi degli eventi.*

*Ogni lettura costituirà un'esperienza diversa, tanto che potresti voler leggere il libro più di una volta per esplorare tutte le possibili combinazioni di eventi che costituiscono la trama, oppure per vedere come un protagonista con caratteristiche differenti causi diverse evoluzioni della storia.*

*Buona lettura.*

# Introduzione

**1**

*Benvenuto, caro lettore, al secondo volume del **Ciclo del Viaggio**. **Termen** è la continuazione diretta del primo libro, intitolato **La Sfida.** Tutte le decisioni prese nel primo volume e gli avvenimenti lì accaduti avranno conseguenze in questo libro; per questo motivo la cosa migliore sarebbe quella di leggere **Termen** solo dopo aver completato **La Sfida**. Se però non possiedi il primo libro, oppure se desideri cominciare la lettura direttamente da qui, ti basterà leggere questa Introduzione, nella quale potrai costruire il Personaggio di Alenn, imparare tutte le meccaniche di gioco necessarie alla lettura e farti un'idea, anche se molto schematica, dei fatti avvenuti ne **La Sfida**.*

*Se hai giocato il primo libro della trilogia: **La Sfida**, e vuoi proseguire la tua avventura da dove l'avevi interrotta, vai al Paragrafo **43***
*Se invece desideri creare un **nuovo personaggio** leggi il Paragrafo **40***

**2**

Alenn Etan e Ugeene finiscono in una lunga camerata assieme a molti altri studenti.

*Alenn decide di cercare di raggiungere il Dirigibile passando per **i corridoi del Rifugio**. Vai al **24***
*Alenn decide di **dormire** fino all'indomani. Vai all'**80***

**3**

*Prendi il terzo foglio della scheda di Alenn. in basso c'è uno spazio nel quale segnare gli appunti e i Codici. I Codici servono a tener traccia delle decisioni prese. È molto importante che tu trascriva fedelmente tali Codici e che li cancelli quando ti viene chiesto.*
*Ora segna sulla Scheda di Alenn il Codice: **T-01.***

*Distribuisci **3 Punti** come meglio credi tra le Abilità: **PERCEZIONE** e **LOGICA** e poi diminuisci di **-1 punto** una delle seguenti Abilità a tua scelta: **STAZZA** o **ROBUSTEZZA***
***Amicizia con Etan e Ugeene**: Prendi il terzo foglio della Scheda di Alenn. In alto vedrai due piccoli riquadri nei quali dovrai tener conto del **Grado di Amicizia** che riuscirai a instaurare e mantenere con Etan Luxer e con Ugeene*

*Ciric. Avere un alto grado di amicizia consentirà maggiori interazioni e il loro aiuto in molti momenti difficili. Il Grado d'Amicizia varia da un* ***minimo*** *di* ***0*** *a un* ***massimo*** *di* ***5****.*
*- Grado d'Amicizia attuale con Etan Luxer:* ***2***
*- Grado d'Amicizia attuale con Ugeene Ciric:* ***3***
*Quando hai finito di aggiornare la Scheda, vai al* ***46***

## 4

Con una mossa disperata Alenn riesce a disarmare il cadetto e, stringendo la **Verga** in pugno, a fuggire dalla stiva con pochi danni.

Lo scomparto successivo è la sala mensa del dirigibile, dove uno scontroso marinaio prende a male parole Alenn e Etan e li riaccompagna, assieme al rancio, verso la loro stiva.

*Segna (ADDOSSO, CINTURA o ETAN LUXER) l'Oggetto:* ***Verga (s) (p).***
*Il breve scontro causa la perdita di* ***-1 Punti Vigore*** *e* ***nessuna Ferita****. Etan non subisce alcuna Ferita.*
*Per sapere come gestire le Ferite e il Vigore leggi il paragrafo* ***20***
***Nota sulla Salute dei Compagni****: Etan e Ugeene, possono venir feriti proprio come Alenn, anche se la gestione della loro salute è semplificata. Infatti essi possono subire solo quattro Ferite (Ugeene) o cinque (Etan)****.*** *Se si trovano a dover ricevere una ferità in più, oltre al massimo consentito, muoiono e la lettura termina.*

## 5

Nel pomeriggio Alenn discute con gli amici della sfida lanciata da Alecsandro e tenta di intuire dove mai possano essere custoditi i bagagli degli studenti e relativi Spadini.

***Effettua una Prova su: LOGICA, la difficoltà è d8***
***Bonus****: Se Alenn possiede l'****Attestato culturale,*** *diminuisci la diff. di* ***-1***
*Se ha la Competenza:* ***Cultura militare*** *diminuisci la difficoltà di* ***-2***
*Se ha la Competenza:* ***Tattica & Strategia*** *diminuisci la difficoltà di* ***-1***
*Se ha la Competenza:* ***Codifica e decodifica*** *diminuisci la difficoltà di* ***-1***
*Se superi la Prova, puoi prendere l'Oggetto:* ***Mappa dell'Aerostato (p)***
*In ogni caso procedi all'****11***
***Nota su possedere e avere:*** *nel corso della lettura il testo può chiederti se possiedi un determinato Oggetto oppure se lo hai con te. Nel primo caso, per rispondere affermativamente, basta che tale Oggetto sia scritto ovunque nell'Equipaggiamento. Nel secondo caso l'Oggetto deve essere a portata di mano di Alenn, deve quindi essere scritto in uno spazio ADDOSSO, CINTURA o in quello di un amico di Alenn o nella SACCA, a patto che questi siano fisicamente con lui.*

## 6

Alenn viene colto in flagrante, mentre si aggira furtivo sul dirigibile. Oltre ad una sonora lavata di capo viene punito severamente.

*Aggiungi **+2 Ammonimenti.***
*Inoltre per non aver praticamente dormito, Alenn perde **-4 Punti Vigore**.*
*Prosegui al **52***

## 7

Ecco i bagagli degli studenti! I bauli sono impilati in scaffalature di fortuna, tanto da formare un dedalo. Dopo una lunga ricerca Alenn trova quello che stava cercando. Ben presto può stringere uno Spadino nelle mani.

*Decidi se Alenn ha recuperato lo Spadino di Cucnas oppure il proprio, quindi:*
***Effettua una Prova su LOGICA, la difficoltà è d8***
***Bonus:** Se Alenn ha la Competenza: **Tattica e Strategia**, riduci la diff. di **-2***
*Se Alenn possiede l'Oggetto: **Lente d'Argento**, riduci la difficoltà di **-1***
*Se superi la prova vai al **15***
*Se fallisci vai al **55***

## 8

Purtroppo la situazione degenera in una violenta rissa tra *Laici* e *Prelati*, nella quale Alenn e Ugeene si trovano coinvolti loro malgrado. Solo l'intervento di un marinaio mette fine al combattimento, ma non prima che Alenn e Ugeene ne escano contusi. Assieme al marinaio riappare anche un malconcio Etan.

*Alenn subisce **-3 Punti Vigore** e **2 Ferite Lievi**. Ugeene e Etan subiscono **una Ferita.***
*Per sapere come gestire le Ferite e il Vigore leggi il paragrafo **20***
***Nota sulla Salute dei Compagni**: Etan e Ugeene, possono venir feriti proprio come Alenn, anche se la gestione della loro salute è semplificata. Infatti essi possono subire solo quattro Ferite (Ugeene) o cinque (Etan). Se si trovano a dover ricevere una ferità in più, oltre al massimo consentito, muoiono e la lettura termina.*

## 9

Altavilla giace ai piedi di Alenn, sconfitto. Nella stiva cala il silenzio, ma Glaby sembra soddisfatto nel vedere il proprio "avversario politico" così sonoramente battuto e concede a Alenn di tornare illeso al proprio posto

*Aumenta di **+2 punti la Popolarità.***
*Prosegui al **44***

## 10

Alenn vuole diventare un ufficiale dell'Impero, proprio come il nonno del quale conserva gelosamente una **medaglia al valore,** che per lui ha assunto lo status di portafortuna e di simbolo tangibile della propria volontà.

*Aumenta subito di **+1 punto** una delle seguenti Abilità: **ROBUSTEZZA**, **DESTREZZA** o **LOGICA.***
*Nel terzo foglio della Scheda del personaggio, scrivi l'Oggetto: **Medaglia al Valore** in uno degli spazi piccoli della Sezione ADDOSSO di Alenn. Tra poco ti verrà spiegato il funzionamento di questi spazi e come gestire l'Inventario.*

*Esattamente che cosa pensa Alenn del modo in cui un ufficiale dovrebbe condurre la guerra?*
*- Pensa che le battaglie vadano vinte senza alcun riguardo per il nemico. Vai al **76***
*- Pensa che l'uso della forza sia solo una delle tante possibilità di un generale. Vai al **29***

## 11

A sera il dirigibile si ferma presso un altro Rifugio. Questa volta agli studenti viene data la possibilità di fare acquisti nello Spaccio. Il tempo è poco e Alenn ha la possibilità di comprare solo **tre oggetti** dalla lista che segue:

***Nota**: Puoi comprare più esemplari di un medesimo oggetto, senza intaccare il limite dei tre acquisti. In pratica se scegliessi, ad esempio, di comprare più **Candele di Sego** questo conterebbe come un singolo acquisto.*

***Sacca da Viaggio (P) - 3 Cent***
(Potrai utilizzare gli spazi della SACCA nella sezione Equipaggiamento)
***Coltellino a serramanico (P) - 10 Cent***
***Tabacchiera (0/10) (P) - 4 Cent***
***Presa da pipa (1) (-) - 1 Cent l'una***
(Le prese vanno inserite nella Tabacchiera)
***Fune robusta (10 metri) (M) - 15 Cent***
***Kit del Primo Soccorso (P) - 4 Cent***
***Set da barba (P) - 20 Cent***
***Acciarino Pneumatico (P) - 30 Cent***
***Candela di sego (1/5) (P) - 3 Cent***
***Scatola di fiammiferi (1/10) (P) - 3 Cent***
***Fiammiferi sfusi (5) (-) - 2 Cent a mazzetto da 5***
(Vanno inseriti nella Scatola di fiammiferi)
***Coperta Militare (M) - 5 Cent***
***Bussola Militare (P) - 35 Cent***
***Pomata repellente per insetti (P) - 12 Cent***
***Sapone (P) - 5 Cent***

***Razioni Militari* (P) - *5 Cent l'una***
***Distillato Alcolico* (P) - *10 Cent l'uno***
***Breviario* (P) - *25 Cent***
***Croce in legno* (P) - *15 Cent***
***Scodella e Cucchiaio* (P) - *5 Cent***
***Scatolina di grasso (2/5)* (P) - *5 Cent***
**Grasso sfuso (1)** (P) - ***1 Cent***
(Va inserito nella Scatolina di Grasso)

*Terminati gli acquisti, vai al **77***

## 12

***Effettua una Prova su FREDDEZZA più FASCINO, la difficoltà è d10+d8***
***Bonus**: Se Alenn possiede la Comp.: **Gioco d'Azzardo**, riduci la diff. di **-2***
*Se Alenn possiede la Competenza: **Mentire/Recitare**, riduci la diff. di **-2***
*Se superi la prova aumenta il denaro nel Borsello di **+20 centesimi**.*
*Se fallisci la prova riduci il denaro nel Borsello di **-20 centesimi**.*
*In ogni caso torna al **30***

## 13

Alenn Etan e Ugeene riescono a essere messi in una camera a tre letti. Per questa notte godranno di una certa intimità.

***[Se Alenn possiede l'Oggetto: Mazzo di Carte]** Etan propone di organizzare una **bisca in camera**. Se Alenn è d'accordo leggi il **61***
*Alenn decide di cercare di raggiungere il Dirigibile passando per **i corridoi del Rifugio**. Vai all' **81***
*Alenn decide di cercare di raggiungere il Dirigibile calandosi **giù da una finestra**. Vai al **21***
*Alenn decide di **dormire** fino all'indomani. Vai all' **80***

## 14

*Prendi il terzo foglio della scheda di Alenn. in basso c'è uno spazio nel quale segnare gli appunti e i Codici. I Codici servono a tener traccia delle decisioni prese. È molto importante che tu trascriva fedelmente tali Codici e che li cancelli quando ti viene chiesto.*
*Ora segna sulla Scheda di Alenn il Codice: **S-01.***

*Distribuisci **3 Punti** come meglio credi tra le Abilità: **PERCEZIONE** e **LOGICA** e poi diminuisci di **-1 punto** una delle seguenti Abilità a tua scelta: **STAZZA** o **ROBUSTEZZA.***

***Amicizia con Etan e Ugeene**: Prendi il terzo foglio della Scheda di Alenn. In alto vedrai due piccoli riquadri nei quali dovrai tener conto del **Grado di Amicizia** che riuscirai a instaurare e mantenere con Etan Luxer e con Ugeene Ciric. Avere un alto grado di amicizia consentirà maggiori interazioni e il loro aiuto in molti momenti difficili. Il Grado d'Amicizia varia da un **minimo** di **0** a un **massimo** di **5**.*
*- Grado d'Amicizia attuale con Etan Luxer: **1***
*- Grado d'Amicizia attuale con Ugeene Ciric: **4***
*Quando hai finito di aggiornare la Scheda, vai al **46***

## 15

Alenn si accorge che, ormai, sta albeggiando. Portare fuori dal dirigibile lo Spadino senza essere visto è improponibile. Così decide di nascondere l'arma nel baule di uno dei suoi amici.

Appena in tempo. Alenn viene scoperto pochi minuti dopo aver messo al sicuro lo Spadino.

*Se Alenn ha preso lo Spadino di Cucnas segna il Codice: **SC-EU**. Se ha preso il proprio Spadino, segna il Codice: **SA-EU.***
*L'ammontare dei **Punti Volontà** torna al massimo.*
*Per essere stato trovato ad aggirarsi nel Dirigibile di notte aumenta **+2 Ammonimenti**.*
*Inoltre per non aver praticamente dormito, Alenn perde **-4 Punti Vigore**.*
*Prosegui al **52***

## 16

Alenn è affascinato dalla scienza e dall'idea di poter comprendere il mondo con gli strumenti della logica e della sapienza. All'origine di tale convinzione c'è stato l'incontro con uno dei più grandi scienziati dell'Impero e, forse, di tutta Mizar: **Busla Borodin**, il quale, colpito dall'intelligenza di Alenn, gli ha fatto dono di una preziosa **Lente d'Argento** sul cui manico sono istoriate strane formule matematiche.

*Aumenta subito di **+1 punto** l'Abilità: **LOGICA.***
*Nel terzo foglio della Scheda del Personaggio, scrivi l'Oggetto: **Lente d'Argento** in uno degli spazi piccoli della Sezione ADDOSSO di Alenn. Tra poco ti sarà spiegato il funzionamento di questi spazi e come gestire l'Inventario.*

*Esattamente cosa vorrebbe fare Alenn, una volta finita l'accademia militare?*
*- Vorrebbe continuare gli studi teorici presso un **università Vaticana.** Vai al **14***
*- Vorrebbe proseguire gli studi presso la prestigiosa **Accademia di Venice**, all'estero. Vai al **60***

## 17

*Prendi il terzo foglio della Scheda del Personaggio. In basso c'è uno spazio nel quale segnare gli appunti e i Codici. I Codici servono a tener traccia delle decisioni prese. È molto importante che tu trascriva fedelmente tali Codici e che li cancelli quando ti viene chiesto.*
*Ora segna il Codice:* ***R-02.***

*Distribuisci* ***3 Punti*** *come meglio credi tra le Abilità:* ***LOGICA*** *e* ***FASCINO*** *e poi diminuisci di* ***-1 punto*** *l'Abilità:* ***ROBUSTEZZA.***

***Amicizia con Etan e Ugeene****: Prendi il terzo foglio della Scheda di Alenn. In alto vedrai due piccoli riquadri nei quali dovrai tener conto del* ***Grado di Amicizia*** *che riuscirai a instaurare e mantenere con Etan Luxer e con Ugeene Ciric. Avere un alto grado di amicizia consentirà maggiori interazioni e il loro aiuto in molti momenti difficili. Il Grado d'Amicizia varia da un* ***minimo*** *di* ***0*** *a un* ***massimo*** *di* ***5****.*
*- Grado d'Amicizia attuale con Etan Luxer:* ***1***
*- Grado d'Amicizia attuale con Ugeene Ciric:* ***4***
*Quando hai finito di aggiornare la Scheda, vai al* ***46***

## 18

Rimasto nella stiva Alenn viene avvicinato da un ragazzino spaventato. Si chiama **Daril Lacon** e teme che Etan sia andato a denunciare la sua presenza in quella stiva. Dopo averlo calmato e rassicurato Ugeene e Alenn riescono a capire cosa sta accadendo: nella stiva di fianco un certo **Alecsandro Cucnas**, figlio di un altro prelato della capitale, ha radunato attorno a se i figli dei Prelati, creando ad arte un conflitto tra questi e i figli dei Laici, ossia di coloro che non hanno i Voti.

Alla discussione con Lacon si uniscono altri ragazzi della stiva e anche qui ben presto si formano le due fazioni contrapposte: *Laici* contro *Prelati*.

Alenn e Ugeene sembrano essere gli unici a rendersi conto dell'assurdità della situazione e di come questa divisione sia funzionale solo a Cucnas e al suo desiderio di comandare sui compagni di scuola.

***Effettua una Prova su FASCINO, la difficoltà è d8***
*Se Alenn supera la prova, vai al* ***69***
*Se la fallisce, vai all'* ***8***

***Regola sulle Prove****: Nell'arco della lettura ti capiterà sovente di dover affrontare delle "Prove". Questo accade quando l'esito di una determinata azione è conseguenza diretta delle Abilità di Alenn. Ogni Prova ha un grado di difficoltà che viene espressa dal lancio di un diverso dado:*
*Per una prova a difficoltà* ***normale*** *lancia un d6 (Dado a 6 facce)*
*Per una prova a difficoltà* ***impegnativa*** *lancia un d8 (Dado a 8 facce)*
*Per una prova a difficoltà* ***complessa*** *lancia un d10 (Dado a 10 facce)*
*Per una prova a difficoltà* ***difficile*** *lancia un d12 (Dado a 12 facce)*

*se il risultato del dado è pari o inferiore alla Abilità chiamata in causa, Alenn supera la prova, in caso contrario la fallisce.*
***Uso della Volontà**: Dopo aver lanciato il dado, puoi decidere di spendere quanti Punti Volontà desideri per abbassare il risultato ottenuto fino a raggiungere il valore richiesto per superare la prova.*
***Nota:** Se non disponi di un set di dadi a 6,8,10 e 12 facce puoi utilizzare quelli stampati in alto a destra su ogni pagina di questo volume. Tieni il segno con un dito e sfoglia velocemente il libro fermandoti a una pagina a caso. Quindi va a vedere in risultato del tipo di dado richiesto. In questo modo avrai simulato un lancio di dadi.*

## 19

Dopo la cena i tre amici vengono avvicinati da un ragazzo. Si tratta del famigerato Alecsandro Cucnas. Questi insulta Etan ma soprattutto Ugeene, accusandolo di essere un *Naturale*.

Nell'Impero Vaticano i prelati, che fanno voto di castità, spesso adottano dei bambini ai Nidi, dandogli il proprio cognome. Alenn, lo stesso Cucnas e tutti i figli di Prelati sono adottivi. Ma se un bambino, crescendo, mostra un'eccessiva somiglianza con il padre ciò provoca grande scandalo, sussistendo il sospetto che il bimbo sia in realtà il figlio naturale, appunto, del prelato e, quindi, dimostrazione vivente di come questi abbia violato i Voti.

Di fronte ad una simile aggressione Alenn reagisce difendendo gli amici, arrivando a sfidare Cucnas. Cucnas accetta la sfida, che consisterà nel recuperare, prima della fine del viaggio, ognuno lo **Spadino cerimoniale** dell'altro. Gli spadini sono custoditi da qualche parte sul dirigibile.

Nel momento in cui Alenn e Alecsandro formalizzano la sfida, il secondo rivela che suo fratello **Nicco Cucnas**, un cadetto, lo aiuterà nella sfida.

*Prosegui al **68***
***Nota**: Se possiedi l'Oggetto: **Verga**, Alenn scopre che il fratello di Alecsandro è proprio quello stesso cadetto al quale ha sottratto la Verga.*

## ***CREAZIONE DEL PERSONAGGIO (2)***

***Le Ferite****: Prendi la prima pagina della Scheda di Alenn. Osserva la tabella in basso a sinistra. Le Ferite sono divise in 3 categorie:* ***Lievi****,* ***Profonde*** *e* ***Gravi.*** *Quando ti viene comunicato dal testo che hai ricevuto una o più ferite di un certo tipo, devi procedere a spuntare le caselle di quel tipo. Tutti i tipi di Ferite riducono il punteggio di* ***Vigore Massimo*** *(vedi la spiegazione tra breve). Le Ferite Profonde e quelle Gravi provocano anche dei malus che vengono applicati a tutte le Abilità.*

*Se accade che tutte le caselle di una categoria di Ferite sono spuntate ma il testo ti chiede di subirne un'altra, allora occorre spuntare una Ferita della categoria immediatamente successiva. Se non ci sono più caselle libere... Alenn muore e la lettura termina nel più triste dei modi.*

*Le Ferite guariscono grazie a cure appropriate, al riposo e al tempo. Ovviamente le Ferite Lievi guariranno assai prima di quelle Gravi.*

***Le ferite di Alenn****: La quantità di ferite che Alenn può subire dipendono a due caratteristiche: la ROBUSTEZZA e la STAZZA. Vediamo come:*

*Ferite Lievi: Il numero di caselle disponibili per le Ferite Lievi è uguale al Punteggio di ROBUSTEZZA. Annerisci tutte le caselle in eccesso.*

*Ferite Profonde: Il numero di caselle disponibili per le Ferite Profonde si ricava dal punteggio di STAZZA, come riportato nella tabella qui sotto:*

| *STAZZA* | | ***F. Profonde*** |
|---|---|---|
| *1* | */* | ***1*** |
| *2* | */* | ***2*** |
| *3-4* | */* | ***3*** |
| *5-6-7* | */* | ***4*** |
| *8-9* | */* | ***5*** |
| *10* | */* | ***6*** |

*Anche in questo caso annerisci le caselle in eccesso.*

*Ferite Gravi: Il numero di caselle disponibili per le Ferite Gravi si ricava dalla somma di punteggi di STAZZA più ROBUSTEZZA come riportato nella tabella qui sotto:*

| *ST+ROB* | | ***F. Gravi*** |
|---|---|---|
| *1-8* | */* | ***1*** |
| *9-15* | */* | ***2*** |
| *16-20* | */* | ***3*** |

*Esempio: Supponendo che Alenn abbia 5 punti a ROBUSTEZZA e 3 a STAZZA esso potrà sopportare ben 5 Ferite Lievi (annerisci le caselle dal 6 al 10); 3 Ferite Profonde (annerisci le caselle dal 4 al 6); e 1 Ferita Grave (Cancella le caselle 2 e 3).*

*Procedi al* ***45*** *per leggere le regole che governano il Vigore.*

## 21

***Effettua una Prova su FREDDEZZA più DESTREZZA, la difficoltà è d6+d10***

***Bonus**: Se Alenn ha la Competenza: **Equilibrio** diminuisci la difficoltà di **-2***
*Se possiede una **Fune**, riduci la difficoltà di **-3***

*Se fallisci la Prova, Alenn cade. Subisce **2 Ferite Lievi** e **-4 Punti Vigore.***
*Se superi la Prova, Alenn arriva a terra senza un graffio.*
*In ogni caso prosegui al **35***

## 22

Alenn viene malmenato fino a quando, ad un gesto di Glaby, Altavilla si ritrae. Due *Laici* trascinano il malconcio Alenn al proprio posto.

*La figuraccia provoca la perdita di **-1 Popolarità.***
*Prosegui al **44***

## 23

Molte teste si chinano, colti dalla vergogna nell'ascoltare le parole di Alenn. Altavilla è stato umiliato e, a giudicare dal suo sguardo, se ne ricorderà.
L'umiliazione di Altavilla sembra invece aver messo di buon umore Glaby.

*Aumenta di **+2 punti la Popolarità.***
*Prosegui al **44***

## 24

Alenn deve percorrere tutta la camerata, nel buio più assoluto, senza svegliare nessuno.

***Effettua una Prova su: FREDDEZZA più PERCEZIONE, la difficoltà è d6+d8***

***Bonus**: Se Alenn ha la Competenza: **Furtività,** diminuisci la difficoltà di **-2***
*Se ha la Competenza: **Orientamento,** diminuisci la difficoltà di **-2***

*Se superi la Prova, vai all'**81***
*Se fallisci, vai al **54***

## 25

Alenn crede che a casa, seguito da un precettore, avrebbe potuto approfondire le materie a lui più congeniali, invece di dover perdere tempo con cose inutili come accadrà in accademia. D'altronde Alenn ha dimostrato, a se stesso e agli altri, di non aver bisogno di essere irreggimentato in una struttura scolastica per costruirsi una cultura. Alenn ha guadagnato un **Attestato Culturale**, che porta sempre gelosamente con se, che dimostra come, pur studiando a casa, sia riuscito ad arrivare ad un livello culturale pari, se non superiore, a quello di qualsiasi altro ragazzo dell'Impero.

*Aumenta subito di **+1 punto** l'Abilità: **LOGICA.***
*Nel terzo foglio della Scheda del personaggio, scrivi l'Oggetto: **Attestato Culturale** in uno degli spazi piccoli della Sezione ADDOSSO di Alenn. Tra poco ti verrà spiegato il funzionamento di questi spazi e come gestire l'Inventario.*

*Esattamente qual è la branca della sapienza che più interessa Alenn?*
*- Le materie **Scientifiche**. Vai al **3***
*- Le materie **Umanistiche**. Vai al **71***

## 26

La situazione è la seguente: un *Laico* di nome **Maru Altavilla** sta organizzando l'indegno spettacolo della lotta tra due piccoli *Laici*. Il capo della fazione, **Innocenzo Glaby**, non sembra felice della situazione né del seguito che Altavilla pare avere. Forse teme di vedersi insidiato il suo ruolo di comando.

*Cosa deve fare Alenn?*
*- Tornarsene al proprio posto e riposare. Vai al **56***
*- Cercare di far ragionare i Laici. Vai al **34***
*- Affrontare a muso duro Altavilla. Vai al **73***

## 27

Alenn pensa di essere troppo giovane per sapere già cosa fare da grande. Avrebbe voluto continuare con la vita di prima, assieme ai suoi amici storici.

*Chi sono gli amici di cui parla Alenn?*
*- I figli del magazziniere della villa nella Capitale. Vai al **50***
*- Il figlio del fattore della tenuta di campagna. Vai al **79***

## 28

La differenza caratteriale tra i due nuovi amici di Alenn si manifesta subito, quando Etan Luxer propone di andare a esplorare del dirigibile, con la scusa di cercare qualcosa da mangiare. Ugeene inorridisce al pensiero di venir meno agli ordini ricevuti nel momento in cui siete saliti a bordo, ossia di non muoversi.

*Cosa fa Alenn?*
*- Va con **Etan**. Aumenta il **Grado di Amicizia** con lui di **+1** e vai al **38***
*- Rimane con **Ugeene**. Aumenta il **Grado di Amicizia** con lui di **+1** e vai al **18***

## 29

*Prendi il terzo foglio della Scheda di Alenn. In basso c'è uno spazio nel quale segnare gli appunti e i Codici. I Codici servono a tener traccia delle decisioni prese. È molto importante che tu trascriva correttamente i Codici e che li cancelli quando ti viene chiesto.*
*Ora segna sulla Scheda di Alenn il Codice: **M-02.***

*Distribuisci **+3 punti** come meglio credi tra le seguenti abilità: **ROBUSTEZZA**, **FASCINO** e **FREDDEZZA.** Ora diminuisci di **-1 punto** una delle seguenti Abilità a tua scelta: **PERCEZIONE** o **LOGICA***

***Amicizia con Etan e Ugeene**: Prendi il terzo foglio della Scheda. In alto vedrai due riquadri nei quali dovrai tener conto del **Grado di Amicizia** che riuscirai a instaurare con Etan Luxer e Ugeene Ciric. Avere un alto grado di amicizia permetterà maggiori interazioni. Il Grado d'Amicizia varia da un **minimo** di **0** a un **massimo** di **5**.*
*- Grado d'Amicizia attuale con Etan Luxer: **3***
*- Grado d'Amicizia attuale con Ugeene Ciric: **2***
*Quando hai finito di aggiornare la Scheda, vai al **46***

## 30

*Essendo questo solo un riassunto di quanto avvenuto ne **La Sfida**, non disputerai una vera partita di Ter.*

*Ogni volta che ti trovi a questo paragrafo lancia un d6 e spunta un quadratino qua di seguito:* **[ ] [ ] [ ]**
*Quanto hai ottenuto?*
***- 1-2,** vai al **32***
***- 3-4,** vai al **12***
***- 5-6,** vai al **31***

*Quando non ci sono più quadratini da spuntare vai al **36***

## 31

***Effettua una Prova su LOGICA, la difficoltà è d10***

***Bonus**: Se Alenn ha la Competenza: **Gioco d'Azzardo**, riduci la difficoltà di **-1***
*Se ha la Competenza: **Empatia**, riduci la difficoltà di **-1***

*Se superi la Prova aumenta il denaro nel Borsello di **+20 centesimi**.*
*Se fallisci la Prova riduci il denaro nel Borsello di **-20 centesimi**.*
*In ogni caso torna al **30***

## 32

***Effettua una Prova su DESTREZZA più PERCEZIONE, la difficoltà è d10+d8***

***Bonus**: Se Alenn ha la Competenza: **Gioco d'Azzardo**, riduci la difficoltà di **-2***
*Se ha la Competenza: **Velocità di mano**, riduci la difficoltà di **-2***

*Se superi la prova aumenta il denaro nel Borsello di **+20 centesimi**.*
*Se fallisci la prova riduci il denaro nel Borsello di **-20 centesimi**.*
*In ogni caso torna al **30***

## 33

Alenn riesce a placare gli animi.

*Per sapere quanto ha vinto o peso Etan lancia un **d8**:*
***- 1:** Ha perso **-30 centesimi***
***- 2:** Ha perso **-20 centesimi***
***- 3:** Ha perso **-10 centesimi***
***- 4:** Ha perso **-5 centesimi***
***- 5:** Ha vinto **+5 centesimi***
***- 6:** Ha vinto **+10 centesimi***
***- 7:** Ha vinto **+20 centesimi***
***- 8:** Ha vinto **+30 centesimi***

*Aggiorna il Borsello.*
*Se nel borsello ci sono almeno 50 Centesimi, puoi decidere che Alenn rilevi il debito di Moloy. In tal caso cancella **-50 Centesimi** e segna il Codice: **RD-M.***
*In ogni caso procedi al **51***

## 34

***Effettua una Prova su Fascino, la difficoltà è d8***

***Bonus:** Se Alenn ha la Competenza: **Oratoria**, riduci la difficoltà di **-1***
*Se superi la prova vai al **23***
*Se fallisci, vai al **58***

## 35

Lasciato il rifugio alle proprie spalle, Alenn s'inerpica lungo la rampa dei moli che conduce allo *Spada del Signore*.

Davanti al dirigibile c'è un marinaio di guardia. Fuma e sembra pensare agli affari suoi. Alenn deve attraversare un piazzale allo scoperto per entrare nell'aerostato.

*Cosa fare?*
*- Alenn avanza silenziosamente. Vai al **65***
*- Alenn avanza rapidamente. Vai al **67***

## 36

La partita è finita e **Moloy** ha perso tutto quello che aveva, anche le mutande. E' evidente che non potrà mai ripianare il debito con Loceres. Il ragazzo si agita, arriva ad accusare te e Loceres di aver imbrogliato. Gli animi si scaldano e, soprattutto, il volume delle voci aumenta.

***Effettua una Prova su FASCINO, la difficoltà è d8***
***Bonus:*** *Se Alenn ha la Competenza:* ***Convincere****, riduci la difficoltà di* ***-2***
*Se superi la Prova vai al **33***
*Se fallisci vai al **70***

## 37

Naturalmente i discorsi dei tre giovani vertono fin da subito su quanto li aspetta a Vajerlsan e sulle aspettative che essi hanno per il futuro.

Alenn viene così a scoprire che **Etan Luxer** è figlio di un ricco borghese, il quale spera che il figlio possa un giorno prendere i Voti, entrando a far parte dell'elite dell'Impero Vaticano. Etan non condivide per nulla le aspettative del padre, tanto che è già riuscito a farsi cacciare dall'Accademia religiosa, nella quale era stato precedentemente iscritto.

**Ugeene Ciric**, invece, è figlio di un militare/sacerdote molto severo, il quale non riesce neppure a concepire che il figlio possa non seguire le sue orme. Così, nonostante il pacato Ugeene sia più portato allo studio, esso è obbligato a frequentare un'Accademia militare per divenire un ufficiale.

*Invece quale è il carattere e quali le aspettative di Alenn?*
*- Alenn da sempre sogna una **carriera militare.** Vai al **10***
*- Alenn è portato alle **scienze e alla ricerca**. Vai al **16***
*- Alenn avrebbe preferito continuare a **studiare a casa**. Magari con un precettore privato. Vai al **25***
*- Alenn vorrebbe **prendere i Voti** per dedicarti al servizio di Dio. Vai al **75***
*- Alenn avrebbe preferito rimanere a casa e **continuare con la tua vita di prima**, tra marachelle e fughe dai precettori. Vai al **27***

## 38

Alenn e Etan sbucano in un una stiva piena di annoiati cadetti: adolescenti che si recano a Vajerlsan per il secondo biennio.

La presenza di due bambini del primo biennio non passa inosservata e Etan e Alenn si trovano al centro della sgradevole attenzione di una massa di ragazzi grandi in cerca di svago. Un cadetto in particolare, armato di una **verga** munita di staffile, sembra essere intenzionato a tormentare Alenn ed Etan.

***Effettua una Prova su DESTREZZA, la difficoltà è d8***
*Se superi la prova vai al **4***
*Se la fallisci vai al **53***

***Regola sulle Prove**: Nell'arco della lettura ti capiterà sovente di dover affrontare delle "Prove". Questo accade quando l'esito di una determinata azione è conseguenza diretta delle Abilità di Alenn. Ogni Prova ha un grado di difficoltà che viene espressa dal lancio di un diverso dado:*
*Per una prova a difficoltà **normale** lancia un d6 (Dado a 6 facce)*
*Per una prova a difficoltà **impegnativa** lancia un d8 (Dado a 8 facce)*
*Per una prova a difficoltà **complessa** lancia un d10 (Dado a 10 facce)*
*Per una prova a difficoltà **difficile** lancia un d12 (Dado a 12 facce)*
*se il risultato del dado è pari o inferiore alla Abilità chiamata in causa, Alenn supera la prova, in caso contrario la fallisce.*
***Uso della Volontà**: Dopo aver lanciato il dado, puoi decidere di spendere quanti Punti Volontà desideri per abbassare il risultato ottenuto fino a raggiungere il valore richiesto per superare la prova.*
***Nota:** Se non disponi di un set di dadi a 6,8,10 e 12 facce puoi utilizzare quelli stampati in alto a destra su ogni pagina di questo volume. Tieni il segno con un dito e sfoglia velocemente il libro fermandoti a una pagina a caso. Quindi va a vedere in risultato del tipo di dado richiesto. In questo modo avrai simulato un lancio di dadi.*

## 39

*Se Alenn è andato in esplorazione con **Etan** leggi il **72***
*Se è rimasto nella stiva con **Ugeene**, leggi il **57***

## 40

**Alenn da Morante** ha da poco compiuto undici anni e il padre, il vescovo **Eralto da Morante**, consigliere del Santo Padre, ha deciso di iscriverlo alla prestigiosa quanto remota **Accademia Militare Pontificia di Vajerlsan**. Il corso di studi dura due anni, durante i quali il piccolo Alenn non potrà rivedere la propria casa, il padre, il fratello **Janus** o l'amata **Tata Maelda**, una servitrice che lo ha accudito da sempre con l'amore di una madre.

Per raggiungere l'Accademia Alenn, assieme a molti altri ragazzi, viene imbar-

cato su un vecchio dirigibile da guerra, lo *Spada del Signore*, che in pochi giorni condurrà gli studenti verso la loro nuova vita.

Alenn stringe fin da subito amicizia con due coetanei: **Etan Luxer,** irriverente e scatenato, e **Ugeene Ciric,** intelligente e riflessivo.

*Ma che tipo è Alenn da Morante? Questo sarai tu a deciderlo. Prendi la Scheda del Personaggio (la trovi in fondo a questo libro), munisciti di una matita e poi recati al Paragrafo **74** per "costruire" il tuo Alenn.*

## 41

*Perdi **-1 Popolarità**, quindi continua la lettura al al **44***

## 42

## CREAZIONE DEL PERSONAGGIO (4)

*Prendi la seconda pagina della scheda. Come puoi vedere qui sono riportate **32 Competenze** divise in 8 categorie. Ogni Competenza può essere conosciuta a un livello basilare (spuntando il quadratino alla sua destra) oppure essere totalmente sconosciuta ad Alenn.*

*In base alle scelte da te effettuate fino a qui, dovresti avere segnato un codice sulla scheda. A seconda del codice ottenuto potrai scegliere quattro competenze come riportato qui sotto:*

*Se hai segnato il Codice: **M-01**: **1 MILITARE; 1 COMBATTIMENTO; 1 CULTURALE** o **TECNICA** a scelta; **1 SOCIALE***

*Se hai segnato il Codice: **M-02**: **1 MILITARE; 1 CULTURALE o COMBATTIMENTO** a scelta; **2 SOCIALE***

*Se hai segnato il Codice: **S-01**: **2 CULTURALE; 1 TECNICA; 1 NATURALE** o **SOCIALE** a scelta*

*Se hai segnato il Codice: **S-02** oppure **T-01**: **2 CULTURALE; 2 TECNICA***

*Se hai segnato il Codice: **T-02** oppure **R-01** oppure **R-02**: **2 CULTURALE; 2 SOCIALI***

*Se hai segnato il Codice: **L-01**: **1 CULTURALE; 2 SOTTERFUGIO; 1 SOCIALE***

*Se hai segnato il Codice: **L-02**: **1 CULTURALE; 1 NATURALE; 1 SOCIALE; 1 FISICHE***

***Cancella** il codice dalla Scheda, visto che non ti servirà più.*

* * *

*Le Competenze nel gioco sono utilizzate in due modi diversi:*

***1** - Il testo potrebbe semplicemente richiedere il possesso di una Competenza per accedere a determinati paragrafi.*

***2** - Il possesso di una Competenza può ridurre sensibilmente la difficoltà richiesta per il superamento di una prova.*

*Adesso la Scheda del Personaggio è completa. Leggi il **63** per ricostruire cos'altro è accaduto ad Alenn durante le vicende narrate ne **La Sfida**.*

**43**

*Ricopia tutti i dati presenti sulla Scheda del Personaggio de **La Sfida** nella Scheda del Personaggio che trovi in fondo a questo volume. Come puoi vedere le due Schede sono del tutto identiche.*
*Se è da qualche tempo che hai terminato la lettura del primo volume potresti volerti rinfrescare la memoria su quel che concerne le regole e le meccaniche che reggono la parte ludica di Mizar III. In tal caso trovi un riassunto del regolamento di gioco in appendice a questo volume.*

*Non appena ti senti pronto vai alla scoperta di **Termen** al **Paragrafo 1 del Capitolo 1.***

**44**

*Se Alenn ha totalizzato **3 Ammonimenti** o più vai al **48***
*Altrimenti vai all'**82***

**45**

## *CREAZIONE DEL PERSONAGGIO (3)*

***Il Vigore:*** *A destra della tabella delle Ferite c'è una griglia nella quale sono riportati numeri da 0 a 20, essi rappresentano il Vigore di cui dispone Alenn. Il Vigore si perde in seguito a ferite, alla fatica o allo stress, per causa di malattie o anche solo saltando i pasti e passando le notti in bianco. Essi vengono recuperati guarendo dalle ferite, riposando, mangiando abbondantemente o rilassandosi.*
*Il Vigore iniziale corrisponde al Vigore Massimo che Alenn può avere quando è completamente sano. Mai, in nessun caso, il punteggio di Vigore può eccedere il Vigore Iniziale. Esso è pari a **10 + il punteggio di ROBUSTEZZA**. Per questo Alenn inizierà con un punteggio di Vigore oscillante tra 11 e 20. Annerisci i numeri in eccesso.*
*Durante il gioco dovrai tener conto di due valori, ossia il **Vigore Massimo** e il **Vigore Attuale**, se quest'ultimo arriva a 0, Alenn sviene.*
***Il Vigore Massimo** indica la soglia massima di Vigore possibile, stante l'attuale condizione di salute di Alenn. All'inizio della lettura e quando Alenn non ha alcuna ferita o altro impedimento, il suo Vigore Massimo corrisponde al Vigore Iniziale. A mano a mano che il ragazzo subisce delle ferite il Vigore Massimo si abbassa sempre di più. Infatti **ogni Ferita Lieve abbassa il Vigore Massimo di -1**, **Ogni Ferita Profonda di -2** mentre **ogni Ferita Grave ben di -4.** Ovviamente il Vigore Massimo torna ad aumentare man mano che tali ferite guariscono.*
***Il Vigore Attuale** indica quanto Vigore ha Alenn nel momento attuale. Tale punteggio non può mai superare il Vigore Massimo.*
*Esempio: Supponiamo che Alenn abbia 5 punti di ROBUSTEZZA, per cui il suo Vigore Iniziale è di 15 punti, tutti i punteggi in eccesso vengono anneriti*

*visto che mai Alenn potrà mai avere più di 15 Punti Vigore. Poniamo che il testo dica che, a seguito di una caduta, Alenn subisce **2 ferite Lievi** e perda **-5 Punti Vigore**. Come potete vedere nella tabella delle ferite ogni Ferita Lieve riduce di -1 il Vigore Massimo, il quale quindi scende a 13 (segnatelo con un cerchio attorno al numero). La perdita di Vigore Attuale è -5, quindi Alenn va a 10 punti di Vigore Attuale (segnatelo con una crocetta).*
*Se dopo aver subito queste ferite Alenn si riposerà, il suo Vigore Attuale potrà aumentare da 10 fino a raggiungere il Vigore Massimo, ossia 13, ma non potrà tornare a 15 punti (Il suo valore iniziale) fino a che le due Ferite Lievi non saranno guarite.*
*Prosegui al **64***

**46**

## Gestione dell'EQUIPAGGIAMENTO:

***Descrizione:*** *Prendi il terzo foglio della scheda di Alenn. Vedrai che sotto la scritta EQUIPAGGIAMENTO ci sono i seguenti riquadri: sulla sinistra ETAN LUXER, UGEENE CIRIC e SACCA da VIAGGIO. Sulla destra ADDOSSO, CINTURA e SEDILE. Ogni riquadro è diviso in un numero variabile di **spazi**. Questi possono essere **spazi piccoli**, nei quali mettere oggetti piccoli, che sono espressi dal testo con il simbolo: **(P)** dopo il nome; e **spazi medi**, nei quali mettere oggetti il cui nome è seguito dal simbolo **(M)**.*
*Inoltre alcuni spazi hanno uno sfondo grigio. Si tratta di **spazi occultati**. Un qualunque oggetto scritto all'interno di uno spazio occultato è considerato nascosto e per tanto è più difficile che venga trovato durante una perquisizione, oppure se un ladro dovesse frugare tra le cose di Alenn.*
*Infine un riquadro è denominato: BORSELLO, (attualmente vuoto) che si trova sotto a tutti gli altri. Esso è definito particolare perché al suo interno possono essere messi solamente dei soldi, oppure lettere di credito o di debito.*
***Locazione e limitazioni:*** *Gli oggetti che sono scritti negli spazi dei riquadri ADDOSSO e CINTURA sono sempre disponibili mentre quelli segnati negli spazi dei riquadri ETAN LUXER e UGEENE CIRIC saranno disponibili per l'uso solo se i due amici saranno fisicamente con te. Per essere sicuro di ricordare chi c'è e chi non c'è, puoi spuntare le due caselle a fianco dei nome di ETAN LUXER e di UGEENE CIRIC. In maniera analoga funziona il riquadro SACCA da VIAGGIO (che adesso non possiedi). In futuro ti verrà data l'opportunità di decidere se portartela appresso oppure no. Se deciderai ti farlo dovrai spuntare la casella vicino al suo nome e così potrai utilizzare tutti gli oggetti in essa contenuti.*
*Ci sono **due restrizioni,** riguardo agli oggetti trasportati da Ugeene ed Etan. Come scritto in piccolo nello spazio medio dei riquadri ETAN LUXER e UGEENE CIRIC potrai mettere degli oggetti in tali spazi (in sostanza si tratta di chiedere ai tuoi amici di tenerti delle cose) solo se avrai sviluppato con loro un Grado di Amicizia pari a 4 o 5. Se il grado di amicizia dovesse in seguito ridursi al di sotto di 4 punti allora dovrai immediatamente spostare l'oggetto contenuto in quello spazio da un'altra parte.*

*La seconda restrizione è costituita dallo spazio Medio occultato di ETAN LUXER. Questo diverrà disponibile solo a un certo punto dell'avventura, dopodiché potrai usarlo senza particolari restrizioni.*

***Spostare gli Oggetti:*** *Potrai spostare gli Oggetti in tuo possesso tra diversi riquadri, o anche tra diversi spazi all'interno di un riquadro, ogni qualvolta a destra del paragrafo che stai leggendo troverai* ***una serie di icone*** *come quelle che vedi qui a destra. Le icone, dall'alto verso il basso, rappresentano: ADDOSSO, CINTURA, SACCA da VIAGGIO, SEDILE, ETAN LUXER e UGEENE CIRIC. Non sempre tutte queste icone saranno presenti.*

***Nota sugli Oggetti****: Durante la lettura troverai numerosi oggetti. Potrai decidere se tenerli con te oppure no. Scegli sempre attentamente perché alcuni saranno utili, altri inutili mentre il possesso di certuni oggetti potrebbe rivelarsi addirittura controproducente.*

*Alcuni Oggetti sono chiamati* ***Speciali,*** *li riconosci perché vicino al nome c'è una piccola (***s***) tra parentesi. Questi Oggetti Speciali devono essere presi per forza e, al contrario degli altri, non potrai gettarli via semplicemente cancellandoli dalla scheda.*

*Al momento dovresti avere solo un Oggetto Speciale in uno spazio del riquadro ADDOSSO. Lascialo dove si trova e prosegui al* ***28***

## 47

Dopo essersi aggirato nel dirigibile e aver evitato per un pelo la cattura, Alenn arriva davanti a un boccaporto che, ne è sicuro, nasconde il luogo dove sono tenuti i bagagli degli studenti.

Purtroppo il Boccaporto è chiuso.

*Se Alenn possiede l'Oggetto:* ***Passpartout di Nergorio*** *vai al* ***7***

*Altrimenti deve scassinare il boccaporto:*

***Effettua una prova su PERCEZIONE più LOGICA, la difficoltà è d6+d10***

***Bonus:*** *Se Alenn ha la Competenza:* ***Meccanica e Galvanologia****, riduci la difficoltà di* ***-2***

*Per ogni Filo di ferro che cancelli dall'Oggetto:* ***Groviglio di fil di ferro****, riduci la difficoltà di* ***-1***

*Se superi la Prova vai al* ***7***

*Se fallisci, vai al* ***6***

**48**

Un marinaio preleva Alenn e lo conduce dal capitano del dirigibile. Troppi rapporti sulle infrazioni commesse dal ragazzo richiedono una spiegazione e l'irascibile capitano pretende di sapere come stanno le cose.

***Effettua una Prova su FASCINO più FREDDEZZA, la difficoltà è d10+d10***
***Bonus**: Se Alenn ha la Competenza: **Buone Maniere,** riduci la difficoltà di **-2***
*Se ha la Competenza: **Convincere,** riduci la difficoltà di **-1***
*Se ha la Competenza: **Mentire/Recitare,** riduci la difficoltà di **-1***
*Se Alenn possiede l'Oggetto: **Medaglia al valore,** riduci la difficoltà di **-1***
*Se superi la Prova il capitano crede nella buona fede di Alenn, riduci gli **Ammonimenti di -1.***
*Se fallisci, il capitano riporterà le segnalazioni così come sono al rettore di Vajerlsan.*
*In ogni caso leggi il'**82***

**49**

Un rumore di conversazioni attira Alenn verso una scala che conduce al piano inferiore dell'Ostello. Qui un gruppo di avventori si sta intrattenendo, nonostante l'ora tarda.

***Effettua una Prova su DESTREZZA, la difficoltà è d10***
***Bonus**: Se Alenn ha la Competenza: **Furtività**, riduci la difficoltà di **-2.***
*Se superi la Prova vai al **35***
*Se la Fallisci vai al **54***

## 50

Alenn ha due amici carissimi, nonostante siano solo figli della servitù: **Lancy e Bolardo**. Con loro ha architettato uno scherzo al dispotico maggiordomo della villa paterna: **Sevio Nergorio**. Scherzo culminato con il furto del prezioso ***Passpartout* di Nergorio**, chiave in grado di aprire ogni serratura, grazie alla quale gli scherzi e le marachelle di Alenn, Lnacy e Bolardo si sono moltiplicati.

*Prendi il terzo foglio della Scheda del Personaggio. In basso c'è uno spazio nel quale segnare i Codici.*
*Ora segna sulla Scheda di Alenn il Codice:* ***L-01.***

*Aumenta di* ***+1 punto*** *una delle seguenti Abilità:* ***PERCEZIONE*** *o* ***FREDDEZZA.***
*Distribuisci* ***3 Punti*** *come meglio credi tra le Abilità:* ***DESTREZZA, ROBUSTEZZA*** *e* ***FREDDEZZA*** *e poi diminuisci di* ***-1 punto*** *l'Abilità:* ***LOGICA.***
*Nel terzo foglio della Scheda del personaggio, scrivi l'Oggetto:* ***Passpartout di Nergorio*** *in uno degli spazi piccoli della Sezione ADDOSSO di Alenn. Tra poco ti verrà spiegato il funzionamento di questi spazi e come gestire l'Inventario.*

***Amicizia con Etan e Ugeene****: Prendi il terzo foglio della Scheda di Alenn. In alto vedrai due piccoli riquadri nei quali dovrai tener conto del* ***Grado di Amicizia*** *che riuscirai a instaurare e mantenere con Etan Luxer e con Ugeene Ciric. Avere un alto grado di amicizia consentirà maggiori interazioni e il loro aiuto in molti momenti difficili. Il Grado d'Amicizia varia da un* ***minimo*** *di* ***0*** *a un* ***massimo*** *di* ***5****.*
*- Grado d'Amicizia attuale con Etan Luxer:* ***4***
*- Grado d'Amicizia attuale con Ugeene Ciric:* ***2***
*Quando hai finito di aggiornare la Scheda, vai al* ***46***

## 51

*Le poche ore di sonno rimaste consentono a Alenn di recuperare solo* ***+2 Punti Vigore.***
*Continua al* ***52***

## 52

Il giorno dopo riprende il viaggio. Ugeene ed Etan sonmnecchiano, mentre nella stiva accade qualcosa di strano. Sembra che i *Laici* si stiano divertendo a spese di due bambini piccoli, obbligandoli a combattere tra di loro.

*Scegli cosa fare:*
*- Alenn ignora quel che accade e* ***si riposa****. Vai al* ***56***
*- Alenn interviene. Vai al* ***26***

**53**

Per un interminabile quarto d'ora Alenn ed Etan sono vittima del bullismo dei cadetti. Subiscono umiliazioni e percosse fino all'arrivo di un marinaio che trasporta il rancio.

*Alenn Subisce **-3 Punti Vigore** e **2 Ferite Lievi**. Etan subisce **una Ferita.***
*Per sapere come gestire le Ferite e il Vigore leggi il paragrafo **20***

***Nota sulla Salute dei Compagni**: Etan e Ugeene, possono venir feriti proprio come Alenn, anche se la gestione della loro salute è semplificata. Infatti essi possono subire solo quattro Ferite (Ugeene) o cinque (Etan)**. Se si trovano a dover ricevere una ferità in più, oltre al massimo consentito, muoiono e la lettura termina.*

**54**

Purtroppo Alenn fa troppo rumore, qualcuno dà l'allarme e ben presto un marinaio di cattivo umore per essere stato svegliato acciuffa il ragazzo. Alenn viene trascinato in una camerata occupata dai marinai e costretto a rimanere immobile per il resto della notte a fissare un muro scrostato.

*A causa della mancanza totale di sonno Alenn perde **-4 Punti Vigore.***
*Aggiungi **+1 Ammonimento**.*
*Continua al **52***

**55**

Alenn sta pensando se recuperare l'altro spadino, piuttosto che cercare di ritornare al Rifugio prima che albeggi, quando viene scoperto. Oltre ad una sonora lavata di capo, viene punito severamente.

*Aggiungi **+2 Ammonimenti.***
*Se avevi scelto di prendere lo **Spadino di Cucnas**, l'avere in mano un oggetto rubato procura ad Alenn **+1 ulteriore Ammonimento**.*
*Inoltre per non aver praticamente dormito, Alenn perde **-4 Punti Vigore**.*
*Prosegui al **52***

**56**

*La mattina scorre riposando e Alenn recupera fino a **+2 Punti Vigore**.*
*Se possiede l'Oggetto: **Coperta Militare** recupera **+1 Punto Vigore extra**.*
*Leggi il **44***

## 57

Etan racconta cosa gli è successo durante la sua "esplorazione". Dopo aver oltrepassato un'altra stiva piena di studenti è finito in un comparto che ospita annoiati cadetti, ossia adolescenti che stanno andando a Vajerlsan per il loro secondo biennio.

Nel vedere un ragazzino del primo biennio i cadetti si sono scatenati, divertendosi ad umiliarlo e malmenarlo fino all'arrivo del marinaio che portava il rancio.

*Prosegui al **42***

## 58

Né Glaby, nè Altavilla colgono il senso del discorso di Alenn. Ogni richiamo alla ragione, o all'umana compassione, è inutile. Altavilla minaccia di suonarle ad Alenn, se questi non la smette di impicciarsi dei fatti dei Laici.

*A questo punto Alenn può solo accettare la sfida e vedersela con Altavilla a suon di botte. Leggi il paragrafo **73***
*Oppure tornare al proprio posto con la coda tra le gambe. Vai al **41***

## 59

Durante il viaggio Alenn scopre a cosa servivano i soldi a Etan la sera precedente. L'amico ha comprato un mazzo di Carte da Ter e ora insiste perché tutti e tre imparino questo gioco d'azzardo, in previsione di future partite e gloriose vincite.

*Se sei interessato a imparare le regole del Ter, leggile in appendice a questo volume. Segna nel tuo Equipaggiamento l'Oggetto: **Mazzo da Ter (p)**. Quindi aumenta di **+1 il Grado di Amicizia** con Etan.*
*Se non sei interessato a imparare le regole di questo gioco aumenta di **+1 il Grado di Amicizia** con Ugeene.*
*In ogni caso prosegui al **5***

## 60

*Prendi il terzo foglio della scheda di Alenn. in basso c'è uno spazio nel quale segnare gli appunti e i Codici. I Codici servono a tener traccia delle decisioni prese. È molto importante che tu trascriva fedelmente tali Codici e che li cancelli quando ti viene chiesto.*
*Ora segna sulla Scheda di Alenn il Codice: **S-02.***

*Distribuisci **4 Punti** come meglio credi tra le Abilità: **PERCEZIONE** e **LOGICA** e poi diminuisci di **-2 punti** come meglio credi tra le seguenti Abilità: **STAZZA** o **ROBUSTEZZA***

***Amicizia con Etan e Ugeene**: Prendi il terzo foglio della Scheda ai Alenn. In alto vedrai due piccoli riquadri nei quali dovrai tener conto del **Grado di Amicizia** che riuscirai a instaurare e mantenere con Etan Luxer e con Ugeene Ciric. Avere un alto grado di amicizia consentirà maggiori interazioni e il loro aiuto in molti momenti difficili. Il Grado d'Amicizia varia da un **minimo** di **0** a un **massimo** di **5**.*
*- Grado d'Amicizia attuale con Etan Luxer: **2***
*- Grado d'Amicizia attuale con Ugeene Ciric: **3***
*Quando hai finito di aggiornare la Scheda, vai al **46***

## 61

Etan ha organizzato l'incontro con altri quattro ragazzi, in modo da formare due gruppi di Gioco. Lui giocherà contro tali Cristiano e Terzio. Alenn invece disputerà le sue partite contro **Recardo Moloy** e **Fullio Loceres**.

Loceres, figlio di ricchi banchieri, si offre di elargire prestiti ai presenti, in modo che tutti abbiano sufficiente liquidità da poter giocare.

*Loceres dà 45 Centesimi in cambio di un debito di 50 Centesimi, da saldarsi entro una settimana. Alenn deve stipulare almeno due debiti, quindi aggiungi 90 centesimi al Borsello e segna un debito di 100 centesimi.*
*Procedi al **30***

## 62

Il secondo giorno di viaggio, mentre il dirigibile decolla, Alenn rischia quasi di cadere in terra. La seduta della sua panca, nella stiva dello *Spada del Signore*, si è schiodata, rivelando un'intercapedine.

*D'ora in poi Alenn potrà usare gli spazi del SEDILE, quando si trova nella stiva.*
*Inoltre nell'intercapedine ha trovato l'Oggetto: **Groviglio di fili di ferro** (**7-10**) (**P**). Se vuoi puoi segnarlo nel tuo Equipaggiamento (ADDOSSO, CINTURA, SEDILE, ETAN LUXER o UGEENE CIRIC).*
*Prosegui al **59***
**Nota sugli oggetti raggruppati**: *Una categoria di oggetti particolari sono quelli raggruppati. Si tratta, di solito, di oggetti molto piccoli che vengono quindi raggruppati in scatole, mazzi, giberne o, come in questo caso, grovigli. Questi oggetti si riconoscono poiché a fianco del nome vengono riportati tra parentesi due numeri. Il primo indica la quantità di oggetti presenti in quel raggruppamento, il secondo quanti oggetti al massimo possono essere contenuti in uno spazio piccolo dell'EQUIPAGGIAMENTO*

## 63

A sera lo *Spada del Signore* ormeggia presso una sperduta stazione di rifornimento e gli studenti possono rifocillarsi presso l'Ostello della Stazione. Qui Alenn e i suoi amici scoprono che non riceveranno alcun trattamento di favore durante il viaggio. A loro è destinata la orrenda brodaglia gratuita che gli Ostelli riservano ai poveri.

Così i tre ragazzi si frugano in tasca per fare cassa comune, nella speranza di potersi permettere un pasto decente. Alenn viene nominato Tesoriere del gruppo.

*Lancia **un d6** e poi **un d10** (il 10 vale 0). Il primo dado indicherà le decine mentre il secondo le unità. Otterrai così tra 10 e 69 centesimi.*
*Segna la cifra ottenuta nel **Borsello,** quindi vai al **19***
***Regola sul denaro**: D'ora in poi, benché tu possa decidere a tua discrezione quando e se usare i soldi, ricorda che questi non sono* tutti *di tua proprietà. È possibile che, in alcuni momenti della lettura, uno dei tuoi amici ti chieda una certa somma di denaro. Se non sarai disposto a dargliela (o se non avrai quella somma con te) le conseguenze sul Grado di Amicizia con lui saranno pesanti.*

## 64

*Se Alenn è andato in esplorazione assieme a Etan, il marinaio che porta il rancio decide di fare rapporto al capitano su quanto accaduto. Segna **1 Ammonimento**.*
*Se Alenn è rimasto nella stiva con Ugeene ed è scoppiata una rissa, segna **1 Ammonimento** e aumenta **+1 Popolarità.***
*Se Alenn è rimasto nella stiva con Ugeene e non è scoppiata alcuna rissa, aumenta **+2 Popolarità.***

*In ogni caso Alenn riceve dal marinaio l'Oggetto: **Scodella e Cucchiaio (p)**, da segnare sulla Scheda. Leggi il **39***
***Regola sugli Ammonimenti**: Prendi la terza pagina della scheda di Alenn, all'incirca a metà c'è la voce AMMONIMENTI, presentata come una tabella con numeri che vanno da 0 a 6. Spunta il numero relativo agli Ammonimenti che Alenn ha preso. Per il futuro fai molta attenzione agli Ammonimenti, perché se Alenn arrivasse a Vajerlsan con **sei Ammonimenti,** otterrebbe l'espulsione immediata dalla scuola e, quindi, la sua avventura non potrebbe continuare nei prossimi volumi.*
***Nota sulla Popolarità**: Se prendi il terzo foglio della Scheda di Alenn, vedrai che in alto c'è una piccola tabella riportante numeri da 0 a 8. Qui potrai tener conto della popolarità che riesci a guadagnare presso i tuoi compagni di scuola.*

## 65

***Effettua una Prova di Destrezza, la difficoltà è d10***
***Bonus:*** *Se hai la Competenza:* ***Atletica****, riduci la difficoltà di* ***-3***
*Se superi la prova vai al* ***66***
*Se fallisci vai al* ***6***

## 66

Alenn è dentro al dirigibile addormentato. Non resta che esplorarlo con attenzione, evitando le ronde dei marinai di guardia.

*Se Alenn possiede l'Oggetto:* ***Mappa dell'Aerostato*** *e almeno* ***una Candela*** *(cancellala), vai subito al* ***47***
***Altrimenti Effettua una Prova di PERCEZIONE, la difficoltà è d8***
***Bonus****: Se Alenn ha la Competenza:* ***Orientamento****, riduci la difficoltà di* ***-1***
*Se ha la Competenza:* ***Furtività****, riduci la difficoltà di* ***-1***
*Se Alenn possiede l'Oggetto:* ***Candela****, cancellala e riduci la diff. di* ***-1***
*Se possiede l'Oggetto:* ***Mappa dell'Aerostato****, riduci la difficoltà di* ***-1***
*Se superi la Prova vai al* ***47***
*Se fallisci vai al* ***6***

## 67

***Effettua una Prova di Destrezza, la difficoltà è d10***
***Bonus:*** *Se Alenn ha la Competenza:* ***Furtività****, riduci la difficoltà di* ***-3***
*Se superi la prova vai al* ***66***
*Se fallisci vai al* ***6***

## 68

Durante la notte Etan sveglia Alenn per prendere **5 centesimi** dalla cassa comune.

*Sottrai* ***-5 Centesimi*** *dal Borsello e prosegui al* ***62***

## 69

Grazie al deciso intervento di Alenn la situazione non sfocia in una rissa. Purtroppo questo gli aliena le simpatie tanto dei *Prelati*, che lo vedono come un traditore, quanto dei *Laici*, il cui capo **Innocenzo Glaby** evidentemente teme che Alenn possa acquisire influenza sul suo gruppo.

Poco dopo un marinaio con il rancio entra nella stiva. Assieme a lui c'è un malconcio Etan.

*Alenn guadagna **+2 Punti Popolarità** e non subisce alcuna **Ferita** né perde **Punti Vigore.***
***Etan** subisce **una Ferita***
*Per sapere come gestire le Ferite e il Vigore leggi il paragrafo **20***
***Nota sulla Salute dei Compagni**: Etan e Ugeene, possono venir feriti proprio come Alenn, anche se la gestione della loro salute è semplificata. Infatti essi possono subire solo quattro Ferite (Ugeene) o cinque (Etan). Se si trovano a dover ricevere una ferità in più, oltre al massimo consentito, muoiono e la lettura termina.*

## 70

Ben presto la situazione degenera. Prima che un marinaio, attirato dagli schiamazzi, intervenga, Alenn si prende anche qualche cazzotto.

*Alenn subisce **-1 Punto Vigore** e **1 ferita Lieve**.*
*A causa degli schiamazzi aggiungi **+1 Ammonimento**.*
*Riduci di **-1 il grado di Amicizia** con Ugeene, che viene punito pur non avendo partecipato alla bisca.*
*Prosegui al **51***

## 71

*Prendi il terzo foglio della scheda di Alenn. in basso c'è uno spazio nel quale segnare gli appunti e i Codici. I Codici servono a tener traccia delle decisioni prese. È molto importante che tu trascriva fedelmente tali Codici e che li cancelli quando ti viene chiesto.*
*Ora segna sulla Scheda di Alenn il Codice: **T-02.***

*Distribuisci **3 Punti** come meglio credi tra le Abilità: **PERCEZIONE** e **FASCINO** e poi diminuisci di **-1 punto** una delle seguenti Abilità a tua scelta: **DESTREZZA** o **ROBUSTEZZA***

***Amicizia con Etan e Ugeene**: Prendi il terzo foglio della Scheda di Alenn. In alto vedrai due piccoli riquadri nei quali dovrai tener conto del **Grado di Amicizia** che riuscirai a instaurare e mantenere con Etan Luxer e con Ugeene Ciric. Avere un alto grado di amicizia consentirà maggiori interazioni e il loro aiuto in molti momenti difficili. Il Grado d'Amicizia varia da un **minimo** di **0** a un **massimo** di **5**.*
*- Grado d'Amicizia attuale con Etan Luxer: **2***
*- Grado d'Amicizia attuale con Ugeene Ciric: **3***
*Quando hai finito di aggiornare la Scheda, vai al **46***

## 72

Ugeene racconta agli amici quel che è accaduto in loro assenza. A quanto pare nella stiva di fianco un ragazzo di nome **Alecsandro Cucnas**, figlio di un importante prelato della capitale, ha riunito sotto di se i figli dei Prelati, aizzandoli contro quelli dei Laici. Secondo Ugeene si tratta di una mossa volta a diventare capo della fazione dei *Prelati*. Fatto sta che anche in questa stiva ci sono state discussioni e si è arrivati a un passo dalla rissa.

Solo l'intervento dello stesso Ugeene ha fatto sì che *Laici* e *Prelati* non si picchiassero, ma questo gli ha alienato le simpatie di entrambe le fazioni. Capo dei *Laici* è un ragazzo di nome **Innocenzo Glaby**.

*Prosegui al **42***

## 73

***Effettua una Prova su DESTREZZA più ROBUSTEZZA, la difficoltà è d8+d10***
***Bonus:** Se Alenn ha la Competenza: **Lotta**, riduci la difficoltà di **-2***
*Se ha la Competenza: **Tempra**, riduci la difficoltà di **-1***
*Se superi la prova per due volte vai al **9**, tieni conto delle volte che superi la Prova spuntando i quadrati qui sotto:*
**[ ] [ ]**

*Se fallisci la prova Alenn subisce **-3 Punti Vigore** e **1 Ferita Lieve**. Decidi se deve arrendersi o continuare a combattere riaffrontando questa Prova.*
*Se Alenn arriva a 1 Punto Vigore o meno, termina le Ferite Lievi oppure si arrende vai al **22***

## *CREAZIONE DEL PERSONAGGIO (1)*

*Esaminiamo adesso il primo dei fogli che costituiscono la Scheda del personaggio e lasciamo da parte gli altri. Come puoi notare vi sono alcuni elementi "non modificabili" cioè già stampati: ad esempio il* ***nome*** *e la* ***provenienza*** *di Alenn. Altre voci invece attendono di essere compilate.*

*Concentriamoci adesso sulle* ***Abilità*** *e tralasciamo il resto che verrà spiegato in seguito.*

*Le Abilità sono in tutto* ***otto*** *e definiscono le caratteristiche fisiche e mentali del protagonista. Alle prime sette di esse va assegnato un punteggio che indica quanto quell'Abilità sia sviluppata, l'ottava Abilità (ossia la Volontà) segue regole leggermente diverse. Un essere umano può oscillare da un minimo di 1 punto (sub-umano) a un massimo di 10 punti (punteggio proprio di eroi e individui leggendari) per ogni Abilità, ma un adulto ha mediamente 5 o 6 punti in ognuna di esse. Alenn però è poco più di un bambino quindi non preoccuparti se, a conti fatti, risulterà avere dei punteggi piuttosto bassi.*

*Hai in tutto* ***25 Punti da distribuire tra le prime sette Abilità*** *come meglio credi. (Mediamente tra tre e quattro punti ad Abilità)*

*Qui sotto trovi una lista delle sette Abilità, seguite una breve spiegazione.*

**STAZZA:** Indica la mole di Alenn. Una STAZZA alta influenza positivamente la resistenza ai danni mentre una bassa aumenta la possibilità di nascondersi o passare in stretti pertugi.

**ROBUSTEZZA:** Si tratta della potenza fisica e della resistenza agli sforzi. Può influenzare la resistenza ai danni fisici e la quantità di Punti Vigore massimi disponibili.

***Nota:*** *il rapporto Stazza/Robustezza da un idea della struttura fisica di Alenn. Un punteggio di STAZZA elevato abbinato a un alto valore di ROBUSTEZZA fa del protagonista un piccolo marcantonio mentre lo stesso valore di STAZZA abbinato a scarsa ROBUSTEZZA lo identifica come un ragazzino grasso.*

**DESTREZZA:** Indica l'agilità, i riflessi e la velocità del personaggio.

**PERCEZIONE:** È la capacità di analizzare e decodificare il mondo circostante e di coglierne i dettagli utilizzando efficacemente i cinque sensi.

**FREDDEZZA:** Abilità di solito poco sviluppata nei bambini. La freddezza indica la capacità di valutare correttamente i pericoli, non farsi prendere dal panico e resistere alle intimidazioni.

**FASCINO:** Non si tratta tanto della bellezza fisica, che comunque è compresa in questo punteggio, quanto della capacità di saper convincere e di piacere.

**LOGICA:** Non si tratta propriamente di "*intelligenza*" quanto della capacità di saper valutare correttamente cause ed effetti e le loro correlazioni.

*La* **VOLONTA'** *come accennato prima è un abilità particolare. Infatti hai* ***10 punti*** *massimi in tale caratteristica, ma se vuoi, puoi sottrarne qualcuno per aggiungerli a un'altra Abilità a tua scelta. in questo modo ridurrai il tuo punteggio massimo di Volontà. La Volontà può essere spesa per superare le Prove, durante la lettura.*

*Quando hai terminato di distribuire i punti vai al Paragrafo **37***

## 75

Alenn ha sempre sentito molto forte il richiamo della Fede. Vorrebbe con tutto il cuore prendere i Voti, ma non per poter accedere alle alte cariche ecclesiastiche, civili o militari, bensì per reale desiderio di consacrarsi a Dio. Alenn porta sempre con se, quale segno tangibile della propria Fede, una pesante **Croce di madreperla,** regalatagli dal padre.

*Aumenta di **+1 punto** una delle seguenti Abilità: **FASCINO** o **FREDDEZZA.** Nel terzo foglio della Scheda del personaggio, scrivi l'Oggetto: **Croce di Madreperla** in uno degli spazi piccoli della Sezione ADDOSSO di Alenn. Tra poco ti verrà spiegato il funzionamento di questi spazi e come gestire l'Inventario.*

*Esattamente come Alenn sognerebbe di servire Dio?*
*- Alenn vorrebbe **diffondere la Parola di Dio** tra la popolazione. Vai al **78***
*- Alenn vorrebbe dedicare la sua vita alla **preghiera e allo studio** in qualche monastero. Vai al **17***

## 76

*Prendi il terzo foglio della scheda di Alenn. in basso c'è uno spazio nel quale segnare gli appunti e i Codici. I Codici servono a tener traccia delle decisioni prese. È molto importante che tu trascriva fedelmente tali Codici e che li cancelli quando ti viene chiesto.*
*Ora segna sulla Scheda di Alenn il Codice: **M-01.***

*Distribuisci **3 Punti** come meglio credi tra le Abilità: **ROBUSTEZZA**; **STAZZA** e **DESTREZZA** e poi diminuisci di **-1 punto** una delle seguenti Abilità a tua scelta: **FASCINO** o **LOGICA***

***Amicizia con Etan e Ugeene**: Prendi il terzo foglio della Scheda di Alenn. In alto vedrai due piccoli riquadri nei quali dovrai tener conto del **Grado di Amicizia** che riuscirai a instaurare e mantenere con Etan Luxer e con Ugeene Ciric. Avere un alto grado di amicizia consentirà maggiori interazioni e il loro aiuto in molti momenti difficili. Il Grado d'Amicizia varia da un **minimo** di **0** a un **massimo** di **5**.*
*- Grado d'Amicizia attuale con Etan Luxer: **4***
*- Grado d'Amicizia attuale con Ugeene Ciric: **1***
*Quando hai finito di aggiornare la Scheda, vai al **46***

## 77

Dopo cena Alenn e i suoi amici cercano di rimanere uniti nella calca degli studenti che vengono smistati nelle varie camere dell'Ostello.

***Effettua una Prova su: ROBUSTEZZA, la difficoltà è d8.***
***Bonus**: Se possiedi la Competenza: **Divincolarsi**, riduci la difficoltà di **-1***
*Se superi la Prova, vai al **13***
*Se fallisci, vai al **2***

## 78

*Prendi il terzo foglio della scheda di Alenn. in basso c'è uno spazio nel quale segnare gli appunti e i Codici. I Codici servono a tener traccia delle decisioni prese. È molto importante che tu trascriva fedelmente tali Codici e che li cancelli quando ti viene chiesto.*
*Ora segna sulla Scheda di Alenn il Codice: **R-01.***

*Distribuisci **3 Punti** come meglio credi tra le Abilità: **FREDDEZZA** e **FASCINO** e poi diminuisci di **-1 punto** l'Abilità: **ROBUSTEZZA.***

***Amicizia con Etan e Ugeene**: Prendi il terzo foglio della Scheda di Alenn. In alto vedrai due piccoli riquadri nei quali dovrai tener conto del **Grado di Amicizia** che riuscirai a instaurare e mantenere con Etan Luxer e con Ugeene Ciric. Avere un alto grado di amicizia consentirà maggiori interazioni e il loro aiuto in molti momenti difficili. Il Grado d'Amicizia varia da un **minimo** di **0** a un **massimo** di **5**.*
*- Grado d'Amicizia attuale con Etan Luxer: **2***
*- Grado d'Amicizia attuale con Ugeene Ciric: **4***
*Quando hai finito di aggiornare la Scheda, vai al **46***

## 79

Alenn ha un amico carissimo, nonostante sia solo figlio di un servitore: **Clodario**. Frequentandolo Alenn ha potuto esplorare i dintorni della villa di campagna di suo padre, scoprendo una vita agreste che difficilmente avrebbe potuto sperimentare altrimenti.

L'ultima volta che si sono visti Clodario ha fatto dono a Alenn di un **Coltellino Intagliato** da lui stesso. Alenn non si separa mai da questo ricordo dell'amico.

*Prendi il terzo foglio della scheda di Alenn. in basso c'è uno spazio nel quale segnare gli appunti e i Codici. I Codici servono a tener traccia delle decisioni prese. È molto importante che tu trascriva fedelmente tali Codici e che li cancelli quando ti viene chiesto.*
*Ora segna sulla Scheda di Alenn il Codice: **L-02.***

*Aumenta di **+1 punto** una delle seguenti Abilità: **PERCEZIONE** o **DESTREZZA.***
*Distribuisci **3 Punti** come meglio credi tra le Abilità: **DESTREZZA, ROBUSTEZZA** e **STAZZA** e poi diminuisci di **-1 punto** l'Abilità: **LOGICA.***
*Nel terzo foglio della Scheda del personaggio, scrivi l'Oggetto: **Coltellino Intagliato** in uno degli spazi piccoli della Sezione ADDOSSO di Alenn. Tra poco ti verrà spiegato il funzionamento di questi spazi e come gestire l'Inventario.*

***Amicizia con Etan e Ugeene**: Prendi il terzo foglio della Scheda di Alenn. In alto vedrai due piccoli riquadri nei quali dovrai tener conto del **Grado di Amicizia** che riuscirai a instaurare e mantenere con Etan Luxer e con Ugeene Ciric. Avere un alto grado di amicizia consentirà maggiori interazioni e il loro aiuto in molti momenti difficili. Il Grado d'Amicizia varia da un **minimo** di **0** a un **massimo** di **5**.*
*- Grado d'Amicizia attuale con Etan Luxer: **4***
*- Grado d'Amicizia attuale con Ugeene Ciric: **3***
*Quando hai finito di aggiornare la Scheda, vai al **46***

## 80

*La notte di riposo consente a Alenn di recuperare fino a **+4 Punti Vigore** e guarire da **1 Ferita Leggera**.*
*Etan e Ugeene recuperano fino a **1 Ferita**.*
*Continua al **52***

## 81

I Corridoi sono avvolti nell'oscurità. Ritrovare la strada che conduce al piano di sotto non è facile.

***Effettua una Prova di PERCEZIONE, la difficoltà è d10***
***Bonus**: Se Alenn ha la Competenza: **Orientamento**, riduci la difficoltà di **-2***
*Se superi la Prova vai al **49***
*Se fallisci vai al **54***

## 82

*A questo punto sei pronto a cominciare la lettura di questo libro.*
*Se Alenn ha 0 Punti Vigore portali a 1.*
***Nota**: In alcuni casi dopo alla perdita di Vigore, appare la scritta: **(Fino a un minimo di 1),** questo vuol dire che in quel paragrafo il Vigore di Alenn non può arrivare a zero e, quindi, che non è possibile che svenga.*

*Vai al **Paragrafo 1 del Capitolo 1** e buona fortuna!*

# Capitolo 1

## L'Ostello di Termen

**1**

Il repentino abbassamento di quota ti fa contrarre lo stomaco. Deglutendo per ricacciare giù il sapore di acido guardi l'oblò. Come al solito intuire l'ora dalla scarsa luce che filtra dal vetro è impossibile ma sei sicuro che debba essere ancora mattina. Il militare con il rancio non è passato e giudichi che non siano trascorse più di quattro o cinque ore dalla vostra partenza da Nostro Signore di Adler.

"P-p-precipitiamo?" balbetta Etan, affacciandosi da dietro la spalliera della sua panca, il volto di una sfumatura verdastra.

"No, non credo" risponde Ugeene, massaggiandosi lo stomaco. "Anche se mi piacerebbe che iniziassero ad abbassarsi di quota *prima* di arrivare sopra alla meta, invece di farci fare questi sbalzi"

"Ma non è ancora sera" ribatte Etan indicando l'oblò rischiarato dal sole.

Il volto di Ugeene s'illumina, come se avesse a un tratto afferrato qualcosa di talmente evidente da stupirsi di non essersene accorto prima. "È vero... che stupido..."

"Certo che è vero" ribatte Etan, continuando a indicare ottusamente l'oblò.

"Non mi riferivo a quello. È *evidente* che è ancora giorno! Mi riferivo al fatto che N.S. di Adler e la città di **Termen** sono *troppo* vicine per giustificare una fermata" intuendo dalle vostre espressioni che non lo state seguendo, Ugeene trae un profondo respiro: "Quando ho studiato il percorso che avrebbe compiuto lo *Spada del Signore* avevo letto che dopo N.S. di Adler avremmo fatto sosta a Termen. Trattandosi del Capoluogo Diocesano dell'omonima regione la cosa mi è sembrata normale e non ho fatto caso al fatto che tra le due città c'è a malapena mezza giornata di volo"

"Forse si fermano solo per fare rifornimento" azzardi.

Ugeene scuote la testa. "No. Come ti ho detto si tratta di una sosta programmata..." I ragionamenti di Ugeene sono interrotti da un'altra brusca manovra. Abbracciato al sedile ti domandi se sia prassi normale pilotare i dirigibili in quel modo, se il vostro pilota sia un incompetente, un folle, oppure se tutti quegli sballottamenti siano un omaggio appositamente pensato per gli studenti di Vajerlsan.

Finalmente il velivolo rallenta la sua discesa e inizia le manovre, molto più dolci, che lo porteranno ad attraccare al molo.

*Vuoi chiedere a Ugeene cosa sa di Termen? Vai al **51***

*Ti mordi la lingua e speri di risparmiarti le chiacchiere di Ugeene? Vai al **37***

## 2

Ben presto vieni raggiunto da Etan e Ugeene. Tengono stretti al petto due fagotti con tutte le cose prese nei propri bagagli. Dopo essersi assicurati che non ci sia nessuno nelle vicinanze, tirate fuori lo **Spadino di Cucnas.** Con una certa apprensione ti rigiri l'arma tra le mani. Osservi l'impugnatura a forma di leone la cui testa costituisce il pomolo, gli occhi sono due pietre preziose rosse come rubini... anzi, probabilmente sono proprio rubini. Lungo la scanalatura il nome di Alecsandro Cucnas è stato cesellato in eleganti caratteri gotici. Se ti trovassero in possesso di quest'oggetto così evidentemente prezioso, e così evidentemente rubato, non te la caveresti con un semplice rimbrotto o con un'ammonizione, pensi.

"E con questo, metà del lavoro è fatto!" esclama Etan, senza riuscire a staccare gli occhi dalla spada. "Ora basta riuscire a riprendere il tuo spadino a Cucnas e..."

"Questa sfida è una stupidaggine" lo interrompe Ugeene, scuotendo la testa. Non aggiunge altro ma non ce n'è bisogno. Ormai tu ed Etan sapete benissimo come la pensa: secondo Ugeene, tu e Cucnas dovreste raggiungere un accordo. Una specie di *pari e patta* in cui nessuno perde e nessuno vince.

"Non so ancora cosa farò" tagli corto, per prevenire i battibecchi tra i tuoi amici. "Adesso voglio solo tornare al Rifugio e farmi una bella lavata... e mi porterò dietro questo" aggiungi indicando lo spadino.

"Ma... non sarebbe più prudente lasciarlo nel tuo baule" obietta Ugeene. "Se ti trovassero addosso quell'arma..."

Scuoti la testa con decisione. "Ci ho pensato ma sono convinto che, se lo abbandonassi qui, Cucnas troverebbe il modo di tornare a recuperarlo"

"Allora lascia che lo tenga io!" esclama Etan. "Cucnas penserà che ce l'hai tu e non verrà a cercarlo addosso a me"

A queste parole Ugeene fa una smorfia che non riesci a decifrare ma non dice nulla. Si limita a guardare la mano tesa di Etan. In effetti affidare l'arma a Etan potrebbe essere una buona mossa. D'altronde metterebbe in serio pericolo il tuo amico.

*Cancella il Codice: **SN-nc** e **SP-ac** dalla Scheda di Alenn. Quindi decidi:*
*Vuoi affidare lo Spadino di Cucnas a Etan? Vai al **27***
*Pensi sia troppo pericoloso per Etan e tieni l'arma con te? Vai al **23***

## 3

"V-va bene" esala Jolan.

"Giuralo sulla Croce" lo incalzi.

"L-lo giuro sulla... sulla C-Croce del Cristo io... farò come mi hai chiesto"

Soddisfatto indietreggi di un passo. Fai cenno al cadetto di muoversi. Se Nicco o qualcun altro lo vedesse confabulare con te la cosa comprometterebbe le sue possibilità di successo. Nonostante i tuoi cenni Jolan ancora non si muove.

Con un sospiro estrai il contratto del fratello e glielo porgi. Come un fulmine Jolan lo afferra, dileguandosi poco dopo al seguito della colonna di studenti.

*Cancella il **Codice: RD-M** e il debito che avevi con Moloy, quindi vai al **19***

## 4

**Marvinio Labossa**, così si presenta l'uomo, togliendosi il largo cappello e rivelando un cranio perfettamente lucido. Aspettando di mangiare ti metti a chiacchierare con il signor Labossa, scoprendo subito, con interesse, che di mestiere fa il mercante di insetti. Proviene dalla Libera Confederazione e ha visitato, a suo dire, tutto il mondo conosciuto.

Nel sentire quale sia la sua professione Etan non riesce a trattenere una risata sarcastica. "Allora qui farete affari d'oro, non ho mai visto tanti schifosissimi insetti in così poco spazio!"

Il signor Labossa sorride, scuotendo la testa. "No, giovanotto, mi spiace ma qui a Termen non ci sono insetti che m'interessino. Uso questa città solo come punto di partenza per cercare qualcosa di interessante più a nord. In zone *molto* più Selvagge!"

"Cosa sperate di trovare?" chiede Ugeene.

Con movimenti teatrali il piccolo uomo allarga le braccia. "Chi fa il mio lavoro non può immaginare mai cosa troverà. Pensate che cinque anni or sono capitai in un villaggio nelle Maleterre, dove le donne trituravano il carapace di una versione locale di Centopiedi Asfissianti, mischiando la polvere così ottenuta con il latte di capra e urina quindi usavano la poltiglia risultante per fare degli efficacissimi impacchi antipiretici..." nel vedere l'espressione confusa di Etan, e quella orripilata di Ugeene, aggiunge: "In pratica quegli impacchi abbassavano la febbre. In realtà il latte non serviva a nulla, e, come ho potuto constatare, nitrato e un po' di ammoniaca sostituiscono egregiamente l'urina, riducendo anche la puzza. Ho fatto davvero grandi affari con la mia *Polvere Labossiana contro le febbri*!"

Hai una rapida visione di una grossa bottiglia di vetro verde, poggiata sul tuo comodino, l'inverno passato. Tata Maelda inzuppava dei tovaglioli del suo contenuto e poi li poggiava sulla tua fronte arsa da una febbre di stagione. Un'etichetta grigia e nera recitava proprio: *Polvere Labossiana contro le Febbri*. L'idea di esserti impiastricciato con polvere di insetti Selvaggi ti regala un fremito di disgusto.

*Vuoi continuare a chiacchierare con il mercante Confederale? Prosegui al* ***15***
*Lasci cadere la conversazione e ti metti a parlare con i tuoi amici? Vai al* ***25***
***[Solo se non lo hai già fatto prima]*** *Lasci cadere la conversazione e cerchi con lo sguardo Alecsandro Cucnas? Vai al* ***9***

## 5

A passo di marcia varcate il portone del Rifugio e tornate a salire le rampe in cemento del Molo. Il dirigibile è esattamente come lo avevate lasciato, con i tre boccaporti delle stive spalancati. Una gigantesca Aeromedusa ormai mezza sgonfia sta dimenando fiaccamente gli pseudopodi mentre gli addetti la trascinano verso le Stalle.

Il marinaio che vi accompagna punta deciso verso la stiva di carico numero tre. Dopo l'accecante riverbero del sole sul cemento la stiva ti sembra avvolta da una fitta oscurità.

Incespicando avanzi tentoni. Quando i tuoi occhi si abituano alla penombra, scopri che avete già imboccato il breve corridoio che unisce la stiva con quella di fianco. Il marinaio si arresta a metà del passaggio, di fianco ad un boccaporto che deve condurre alle gondole laterali. I ragazzi sono assiepati, metà dentro al condotto, stretti come sardine, e metà ancora nella stiva, intenti a spingere e ad allungare il collo nel tentativo di vedere qualcosa.

Il marinaio tace, attendendo che cali il silenzio. Infine, rendendosi conto che la sua attesa potrebbe durare in eterno, si risolve nell'urlare a squarciagola: "MA INSOMMA! SILENZIO!" Il vocio si abbassa appena, ma il marinaio sembra esserne soddisfatto. Con un tono di voce più basso dice: "Avete quindici minuti per cercare i vostri bauli e prendere la divisa da cerimonia e l'occorrente per lavarvi. Lasciate dove si trovano gli spadini d'ordinanza. Ripeto: gli spadini li potrete indossare solo al momento del diploma, inoltre nei Rifugi sono proibite le armi. Per qualunque problema, o se non riuscite a tirare giù i vostri bagagli dalle incastellature, chiedete aiuto ai cadetti. Ora, in ordine e non più di due alla volta, potete entrare"

Nonostante la raccomandazione, non appena il boccaporto viene aperto gli studenti vi sciamano attraverso, cercando di scavalcarsi a vicenda. Anche tu avanzi, sgomitando senza alcun riguardo.

Un attimo dopo sbuchi in uno scomparto stretto e lungo, un lato è dotato di numerose finestrelle spalancate - postazioni di tiro per i fucilieri - dalle quali filtra la luce del giorno. Disposti per tutta la lunghezza della gondola ci sono file e file di impalcature metalliche. Simili ad alti scaffali, imbullonati al pavimento. Nelle scaffalature sono stati stipati bauli di ogni dimensione e foggia. Per garantire ulteriore stabilità le impalcature sono ancorate da una serie di cordami che vi passano sopra, assicurati a anelli di ferro fissati direttamente al pavimento. Diagonalmente alle scaffalature sono impilate numerose casse. Sicuramente si tratta di pezzi di ricambio per il velivolo, o forse di rifornimenti da portare a Vajerlsan. Anche questi muraglioni di casse sono tenuti fermi da pesanti corde assicurate ad anelli.

I ragazzi si disperdono nel labirinto di bauli e casse alla ricerca dei propri bagagli. Etan e Ugeene, che erano al tuo fianco fino a un attimo fa, ora sono scomparsi così non ti rimane che andare alla ricerca del tuo baule.

*Vai al **14***

## 6

I Cadetti stanno radunando il primo gruppo di studenti. Senza dire una parola ai tuoi amici - non ce n'è il tempo - scivoli verso la scomposta fila che si va formando. Nell'avvicinarti non perdi mai di vista Alecsandro e il fratello. Il primo si trova in cima alla fila e sorride con aria soddisfatta. L'altro si sta dando da fare a radunare studenti, prelevandoli a caso dai tavoli, con largo uso di manate e spintoni, ottenendo così il risultato contrario di quello proposto: una gran confusione.

Tenendo la testa chinata sgusci in fondo alla colonna.

*Se hai la Competenza: **Furtività** e l'Abilità: STAZZA è pari a **4** o meno, vai al **50***

*Se solo una delle due condizioni qui sopra è vera lancia un d6. Quanto hai ottenuto?:*

***- 3 o meno:** Vai al **7***

***- 4 o più:** Vai al **50***

*Se infine non soddisfi nessuna delle due condizioni, vai direttamente al **7***

## 7

Una ventina di ragazzi s'incamminano verso l'uscita. Anche tu avanzi, in coda a tutti e con la testa incassata tra le spalle, le mani cacciate in fondo alle tasche sono serrate spasmodicamente. Se un cadetto ti vedesse, oppure se uno dei ragazzi davanti a te si voltasse, non osi immaginare cosa potrebbero farti. La tua preoccupazione, però, non è solo questa. Anche ammettendo di riuscire ad arrivare fino al dirigibile, una volta dentro cosa farai?

Sei talmente immerso nelle tue elucubrazioni che ti fai scappare un grido di spavento quando una mano ti stringe una spalla. Ti trovi a fissare gli occhi duri di un cadetto. Il ragazzo ti osserva con la testa leggermente inclinata di lato e la fronte aggrottata, mentre la fila degli studenti si allontana.

"Mi sa che tu non dovresti essere qui" mormora il ragazzo con voce incolore.

"Per piacere..."

Ignorando le tue lamentele il cadetto si limita a serrarti dolorosamente la spalla. Intorno a voi alcuni avventori osservano la scena, incuriositi o vagamente divertiti ma nessuno si azzarda a intervenire. Appena la colonna di studenti è scomparsa oltre la soglia dell'Ostello il cadetto ti lascia finalmente andare. Senza più degnarti di uno sguardo si affretta a guadagnare l'uscita, lasciandoti in mezzo alla sala intento a massaggiarti la spalla.

Non puoi far altro che tornartene al tuo posto. A quanto pare la tua unica opzione rimasta è confidare che la Divina Provvidenza corra in tuo soccorso.

*Se hai segnati il **Codice: SC-EU** o il **Codice: SA-EU** vai al **52***

*Se non hai nessuno di questi due codici vai al **21***

## 8

Il rientro degli studenti è ancor più caotico della partenza. Mentre il primo gruppo torna a sedere i cadetti si affrettano a radunarne un secondo. A un richiamo

tutt'altro che gentile anche tu e i tuoi amici vi alzate.

Durante tutto il tempo cerchi con gli occhi Jolan. Individui invece Alecsandro: è in un angolo della sala, lontano dai marinai, al suo fianco si pavoneggia Marchel Perry, uno dei suoi luogotenenti, i due sono accerchiati da una piccola folla di ragazzi. Sia Alecsandro sia Perry tengono qualcosa in mano e lo mostrano ai compagni, strappando commenti entusiastici e pacche sulle spalle.

Rimani a fissare la scena mentre un sapore amaro ti risale dallo stomaco invadendoti la bocca, è il sapore della sconfitta. Un movimento, poco distante da dove Alecsandro sta festeggiando la vittoria, attira il tuo sguardo. Quello che vedi affossa definitivamente ogni possibile speranza: Nicco Cucnas tiene Jolan per il bavero della divisa e lo scrolla malamente. Numerosi cadetti fanno scudo alla scena, impedendo ai marinai di accorgersi di cosa sta accadendo.

Una manata in mezzo alle scapole ti fa riprendere il cammino. Un grosso cadetto dall'aria svogliata ti sta spintonando verso la fila di studenti in attesa di uscire.

Anche il secondo gruppo di studenti si mette in marcia. Ignorando i pestoni che ti arrivano da dietro avanzi anche tu, strascicando i piedi, cosciente che la partita può dirsi ormai quasi vinta da Alecsandro.

*Segnati il Codice:* ***SP-cc*** *e vai al* ***5***

## 9

I tuoi amici si mettono a chiacchierare tra di loro. Etan spara battute a raffica come suo solito, cercando di strappare un sorriso a Ugeene che, dal canto suo, fa di tutto per non dargli questa soddisfazione.

Invece di unirti a loro ti guardi intorno. Non riesci a staccare la mente dalla maledetta sfida di Alecsandro Cucnas. Allunghi il collo, scrutando attentamente la foresta di teste. Insoddisfatto della tua visuale ti alzi a mezzo sulla panca, fino a metterti in ginocchio su di essa.

***Effettua una prova su: PERCEZIONE, la difficoltà è d6***

*Se superi la prova Vai al* ***30***

*In caso contrario vai al* ***10***

## 10

Nulla! Tra gli studenti e gli altri avventori c'è semplicemente troppa baraonda nel salone dell'Ostello; per quanto scruti, non riesci a scorgere da nessuna parte la testa di Alecsandro. Torni a sedere, con uno sbuffo. Probabilmente *quello* se ne sta seduto a mangiare tranquillo al suo tavolo, ridendosela sotto i baffi, mentre tu ti lambicchi la mente, pensando a quel che farà o non farà. Maledetto!

"Tutto bene, ragazzo?" ti domanda cordiale l'uomo vestito di rosso seduto alla tua stessa tavolata.

Con un sorriso tirato, annuisci.

***[Solo se non lo hai già fatto prima]*** *Vuoi attaccare discorso con l'uomo vestito di porpora? Vai al* ***4***

*Preferisci chiacchierare con i tuoi amici? Vai al* ***25***

## 11

"La ringrazio per la sua offerta, signore" dici. "Ma penso che dovremo declinare"

"Dovremo declin... COSA? Perché?" quasi urla Etan, con gli occhi fuori dalle orbite.

"Perché stiamo andando *a studiare* a Vajerlsan e non a cacciare insetti, tra l'altro sconosciuti e, quindi, potenzialmente pericolosi"

"Ma che stupidaggine" balbetta Etan, mettendosi le mani nei capelli. "Lo... lo faremmo nel tempo libero... una specie di passatempo. Pensate se dovessimo vedere qualche insetto di valore"

"In questo caso provvederemmo immediatamente ad avvertire le autorità competenti" ribatte Ugeene. "Così che sia l'Impero a trarre vantaggio dal suo sfruttamento"

Etan è senza parole. Prima che possa trovarle, fortunatamente, interviene il mercante. Con un sorriso serafico si limita a scrollare le spalle e a ringraziarvi per aver preso in considerazione la sua proposta. L'uomo si china ad afferrare un voluminoso sacco da sotto la panca, si alza e, con non poca fatica, se lo carica in spalla. Con un cenno del capo vi saluta un ultima volta, aggiungendo: "Vi auguro buona fortuna per il vostro anno scolastico ragazzi. *Ah*, e vi consiglio di non spendere per le portate a pagamento. Oggi la portata popolare è davvero squisita" Detto questo si volta, incamminandosi verso l'uscita.

*Diminuisci di **-1** il **Grado di Amicizia** con Etan Luxer*

*Vai al **33***

## 12

Il rientro degli studenti è ancor più caotico della loro partenza. Mentre il primo gruppo torna a sedere i cadetti si affrettano a radunarne un secondo. A un richiamo tutt'altro che gentile anche tu e i tuoi amici vi alzate.

Durante tutto il tempo cerchi con gli occhi Alecsandro o Jolan. Vedi il primo mentre stai girando attorno ad un tavolo occupato da quattro uomini e una donna miseramente vestiti e intenti a mangiare avidamente. Alecsandro è seduto al suo tavolo, il mento appoggiato a un pugno e la fronte corrucciata. I suoi compagni lo guardano di sottecchi, evidentemente a disagio. Un ragazzo gli si avvicina, sedendogli al fianco. Lo riconosci, si tratta di Marchel Perry uno dei luogotenenti di Cucnas. Alecsandro si guarda attorno velocemente, quindi, assicuratosi che nessuno adulto stia guardando nella sua direzione, si sbottona la giacca e velocemente passa qualcosa al compagno. Rimani interdetto nel riconoscere la forma di uno spadino. In un secondo Perry fa sparire l'oggetto sotto la propria giacca.

Una mano ti si appoggia sulla spalla. Girando il capo ti trovi a osservare il volto

lungo e madido di sudore di Jolan Moloy. Ha gli occhi sbarrati e la mascella contrata. Imitando senza saperlo i gesti di Alecsandro Cucnas fa scivolare qualcosa di voluminoso da sotto la sua giacca alla tua mano. "Falla scomparire, da Morante! Subito!" nella sua voce c'è una nota isterica. Rapidamente nascondi lo Spadino sotto la giacca. Apri la bocca per chiedere qualcosa ma Jolan ti previene, sussurrando: "Non chiedermi nulla! Ora siamo pari e ogni debito è saldato!"

Con queste ultime parole e uno spintone il cadetto t'incolonna nella nuova fila di studenti che si sta preparando vicino all'uscita. Quando anche il secondo gruppo di studenti si mette in marcia tu avanzi baldanzoso, cosciente che la partita con Cucnas è tutt'altro che chiusa.

*Se hai il Codice: **SA-J**, Jolan ha recuperato lo **Spadino di Alenn (M)(S)**. Cancella quel codice e scrivi al posto il Codice: **SP-ca**.*

*Se hai il Codice **SC-J**, Jolan ha recuperato lo **Spadino di Cucnas (M)(S)**. Cancella quel codice e scrivi al posto il Codice: **SP-ac**.*

*In ogni caso segna tale Oggetto ADDOSSO. Ricorda che, essendo un Oggetto Speciale devi prendere lo spadino a costo di gettare via un altro oggetto .*

***Nota**: Non puoi mettere lo spadino nello spazio della CINTURA visto che lì sarebbe troppo visibile.*

*Quindi vai al **5***

## 13

Il rientro degli studenti è ancor più caotico della partenza. Mentre il primo gruppo torna a sedere i cadetti si affrettano a radunarne un secondo. A un richiamo tutt'altro che gentile anche tu e i tuoi amici vi alzate.

Durante tutto il tempo cerchi con gli occhi Alecsandro. Lo scorgi finalmente mentre stai girando attorno ad un tavolo occupato da quattro uomini e una donna miseramente vestiti e intenti a mangiare avidamente. Alecsandro è seduto al suo tavolo con il mento appoggiato a un pugno e la fronte corrucciata. Tutto intorno a lui i suoi compagni sembrano in visibilio. Comprendi il motivo di tanto entusiasmo spostando lo sguardo poco più indietro: Marchel Perry, uno dei luogotenenti di Alecsandro, è accerchiato da una piccola folla di ragazzi e sta mostrando qualcosa che non riesci a distinguere.

Una manata in mezzo alle scapole ti fa riprendere il cammino. Eri rimasto imbambolato a osservare la scena. Non ci vuole una gran fantasia a intuire cosa mai provochi un tale entusiasmo nei seguaci di Cucnas: la cosa che Perry sta mostrando a tutti deve essere il tuo Spadino. Ma allora perché Alecsandro ha quell'espressione accigliata? La risposta ti arriva come un soffio di aria fresca: Cucnas non ha recuperato il suo Spadino che deve essere ancora al sicuro la dove lo hai nascosto ieri notte. A giudicare dai festeggiamenti dei suoi seguaci il ragazzo deve essersi ben guardato da rivelare questa notizia.

Anche il secondo gruppo di studenti si mette in marcia e tu con loro, sorridendo, cosciente che la partita è tutt'altro che chiusa.

*Cancella i seguenti Codici: **SC-EU**; **SA-EU.** Segna sulla Scheda di Alenn il Codice**: SN-nc.***

*Vai al **5***

**14**

Trovato il tuo baule ti ci immergi alla ricerca di qualcosa di utile. Ormai i vestiti che hai addosso sono in condizioni pietose, dopo tre giorni di viaggio, così non esiti a toglierteli gettandoli alla rinfusa nel bagaglio. A Vajerlsan ci sarà ben un servizio di lavanderia, no?

Seguendo l'esempio di molti altri ragazzi indossi direttamente la divisa di gala dell'Accademia, intanto che esamini il contenuto del tuo bagaglio.

*Qui sotto puoi leggere la lista delle cose contenute nel baule. In alcuni casi si tratta di oggetti che puoi prendere con te, in tal caso ti verrà detto.*

*Oggetti presenti nel tuo bagaglio:*

***Vestiario per tutti i giorni** - Comprendente una moltitudine imbarazzante di biancheria e maglioni di lana pesantissimi per proteggersi dai rigori invernali di Vajerlsan; alcune divise dell'Accademia, costituite da pantaloni e camicia blu scuro, mantellina nera foderata di pelo con lo stemma della scuola. E ancora: una gran quantità di guanti, babbucce e calzetti di lana, infilati a forza da Tata Maelda, sempre timorosa che tu possa prendere freddo.*

***Nota:** Di tutte queste cose puoi prendere l'Oggetto: **Ricambio di Vestiti (M),** senza che questo prelievo modifichi il contenuto nel baule.*

***Vestiario da esercitazioni e di gala** - Si tratta della divisa da campo dell'Accademia, costituita da scarpe da marcia con suole chiodate, stivali da equitazione, divisa invernale e quella estiva da campo. E dai vestiti di gala: una versione stile alta uniforme della divisa scolastica, tutta galloni e bottoni dorati, stivali alti e cappello piumato.*

***Libri scolastici -** Numerosi libri di testo che ti aiuteranno nell'imminente anno scolastico. Sono tutti freschi di stampa e portano sulla copertina, ben visibile, il sigillo di approvazione del Capitolo della Cultura Cattolica.*

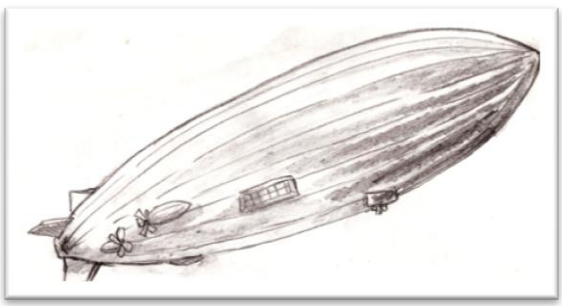
***Nota**: Se vuoi puoi scegliere dei libri per portarli con te tra quelli di seguito elencati. Ogni volume ha dimensione (**P**):*

- **De Belli. L'arte della Guerra dalla polvere da sparo in poi** - Di Werner Fok
- **Da Stato a Impero. Storia della Nazione Vaticana dagli albori Mizariani a oggi** - Di Fronius, Valberghi, Neryis, Palomini e altri
- **Dispensario Tecnico delle procedure e dei protocolli tecnici in uso nelle forze armate Vaticane** - Di Gandrinum e Borodin
- **L'Arte del Comando. Volume 1°, elementi base** - Di Goranio Prodevanio
- **Etichetta e buone maniere nel secolo ottavo** - Di Madama Lanisi de Reoncallo
- **Compendio pratico-teorico delle scienze con particolare riferimento alle loro implicazioni teologiche** - Del Dott. Merinui e del Rev. Morales
- **Naturalistica. Manuale pratico di riferimento** - Di Borezio, Lavinny, Bely, Mocillaus e altri
- **Mizar III. Geografia, popoli e società di un pianeta ostile** - Di Raol Petrullio

*Oltre a quanto sopra ecco altri oggetti che potresti voler prendere.*

***Breviario di preghiere** (**P**)*
***Materiale per scrivere** (**P**)*
***Lanternina a olio da scrittoio** (**P**)*
***Ricariche per lanternina** (5/5) (**P**)*
***Sacchetto contenente qualche soldo** (50 Centesimi)*
***Biglie Colorate (5/10) (P)***

*Quando hai finito di prendere le cose che desideri richiudi il baule e:*
*Se hai il Codice: **SN-nc** oppure **SP-ac** vai al **2***
*Se hai il Codice: **SN-cn** oppure **SP-ca** vai al **45***
*Se hai il Codice: **SP-cc** vai al **22***



## 15

"E voi, ragazzi, dove è che state andando?" Chiede Labossa.

"In una schifo di scuola" mormora Etan, ma la sua risposta viene coperta da quella di Ugeene che pronto risponde: "A Vajerlsan, signore. Si tratta di un accademia militare nella Diocesi Audaxiana"

Un altro commensale, con il volto coperto da un cappuccio sdrucito, smette di succhiare il brodo dalla propria scodella e vi lancia un'occhiata fugace.

"Un sacco a nord" commenta Marvinio Labossa, accarezzandosi il mento glabro. "Ci sono pochi insetti così a nord, troppo freddo. Ma quei pochi spesso sono molto specializzati e nascondono delle sorprese interessanti... sentite, ragazzi, v'interesserebbe guadagnare qualche soldo?" A quelle parole Etan solleva la testa di scatto mentre Ugeene si ritrae. "Se vi lasciassi qualche contenitore per campioni biologici voi potreste fare qualche ricerca per me, magari tra una lezione e l'altra, o durante le festività, che so? Potreste informarvi sugli usi che le popolazioni locali fanno degli insetti autoctoni... *ehm* esiste una popolazione locale?"

Tu ed Etan correte automaticamente con lo sguardo verso Ugeene, il quale annuisce. "Sì, c'è un villaggio ai piedi dell'Accademia... e presumo che all'interno della scuola vi siano anche numerosi servitori"

Il mercante annuisce, stropicciandosi le mani. "Bene, allora ascoltate un po' la mia proposta: io vi lascio i contenitori e voi, quando potete, mi spedite per posta dei campioni di insetti che secondo voi possono essere interessanti con due righe sulle loro proprietà. Io tanto già pensavo di fare un salto nella zona della Diocesi Audaxiana questo inverno o giù di lì. Se mi avrete spedito qualcosa di interessante passerò anche da voi e vi pagherò... *Mmmm*, diciamo una Ghinea per ogni esemplare interessante. Nella valuta imperiale parliamo di quattro centesimi, se non sbaglio! Che ne dite?"

"Cinque centesimi" rilancia Etan con entusiasmo. "E non per ogni esemplare *interessante*, ma per *ogni* esemplare! Per quelli *davvero* interessanti voglio almeno un decimo di Baiocco"

Il mercante dondola il capo pelato, studiandovi a lungo, infine dice: "Va bene per i dieci centesimi per gli insetti di un qualche interresse, ma allora per tutti gli altri non vi do più di due centesimi. Prendere o lasciare"

Etan è già scattato in piedi e si prepara a sputarsi sul palmo della mano per siglare l'accordo, quando la voce di Ugeene frena il suo entusiasmo: "Con tutto il rispetto per il signore, penso che dovremmo rifiutare"

Etan fissa l'amico con occhi sgranati.

*Vuoi appoggiare Etan e stringere l'accordo con Marvinio Labossa? Vai al **34***

*Ugeene raramente ha torto. Pensi sia una buona idea schierarti dalla sua parte e frenare gli entusiasmi di Etan? Vai all'**11***

*Prima di prendere una decisione vuoi consultarti privatamente con i tuoi amici? Vai al **16***

## 16

Fai cenno al mercante di volerti consultare con i tuoi amici. Marvinio assume un espressione di cortese attesa, tornando a interessarsi del contenuto del proprio piatto. Etan e Ugeene si scambiano un occhiata di sfida prima di avvicinare le proprie teste alla tua.

"Questa volta non hai nessuna motivazione per darmi contro" sibila Etan. "Possiamo fare dei soldi facili grazie a questo citrullo straniero. Basta prendere degli insetti a caso e spedirglieli assieme a due righe di favole inventate e quest'inverno vedremo pioverci addosso un mucchio di quattrini"

Gli occhi di Ugeene fiammeggiano. La sua voce però è pacata. "Al di là dell'etica discutibile del tuo piano, non possiamo metterci al servizio di uno straniero. Siamo cittadini dell'Impero!"

"Ma scusa" lo interrompi tu. "Non mi sembra che ci abbia proposto nulla di illegale, o di immorale"

"Bravo, Alenn! Giusto" annuisce Etan.

Ugeene non sembra minimamente colpito dal tuo ragionamento. "Immaginate di trovare degli insetti sconosciuti alla scienza ufficiale Vaticana il cui utilizzo possa essere in qualche modo proficuo. Non pensate che il nostro dovere sia avvisare le autorità, così che questa risorsa venga gestita dall'Impero e per l'Impero? Se invece mettessimo queste scoperte nelle mani di uno straniero contribuiremmo a indebolire il nostro Paese e solo per guadagnare qualche misero spicciolo"

Rimani ammutolito dal ragionamento di Ugeene. Non avevi pensato alla situazione in questi termini.

"Ma... vabbè, può essere come dici tu" risponde Etan, agguerrito. "Ma tanto per sfruttare una risorsa sul territorio Vaticano questo pagliaccio vestito di rosso dovrà ben pagare una tassa, no? E poi, dai, non penserai davvero che potremo danneggiare l'Impero solo per aver spedito qualche insetto a un tipo! Ma via, ce lo vedi il Santo Padre disperarsi e dichiarare la bancarotta nazionale perché sto tizio ha scoperto che la cacca di un coleottero cura, che ne so, le verruche? Io dico che non facciamo danno a nessuno e non infrangiamo nessuna legge ad accettare"

"La questione è morale, non legale!" replica Ugeene, incrociando le braccia.

Etan sbuffa, guardandoti.

Lo schiarirsi della gola di Labossa vi fa capire che il tempo per le consultazioni è terminato. L'uomo vi sorride cordialmente e attende la vostra decisione.

*Vuoi appoggiare Etan e stringere l'accordo con Marvinio Labossa? Vai al **34***
*Preferisci schierarti con Ugeene e declinare l'offerta? Vai all'**11***

## 17

I Cadetti stanno radunando il primo gruppo di studenti. Senza dire una parola ai tuoi amici - non ce n'è il tempo - scivoli verso la scomposta fila che si va formando. Nell'avvicinarti non perdi mai di vista Alecsandro e il fratello. Il primo si trova in cima alla fila e sorride soddisfatta. L'altro si sta dando da fare a radunare studenti, prelevandoli a caso dai tavoli, con largo uso di manate e spintoni, ottenendo così il risultato contrario di quello proposto: una gran confusione.

Trafelato ti accosti a uno dei due marinai che vi accompagneranno. Entrambi stanno osservando gli sforzi dei cadetti con un espressione tra il divertito e il disgustato. Nel vederti, rigido e a disagio di fronte a lui, l'uomo solleva un sopracciglio interrogativamente.

"Signore, *ehm*, chiedo il permesso di unirmi a questo gruppo..."

"Che fretta hai?" brontola il marinaio. Quindi, senza darti tempo di rispondere, aggiunge: "Sono i cadetti che selezionano il gruppo, non io!"

"Ma io avrei urgenza di prendere una cosa dal mio bagaglio..."

"E lo farai" sbuffa l'uomo. "Adesso o tra mezz'ora cosa ti cambia?"

"La prego. È *davvero* importante, che io vada subito"

***Effettua una prova su: FASCINO, la difficoltà è d12***

***Bonus**: Se hai la Competenza: **Buone maniere**, riduci la difficoltà di **-1***

*Se hai la Competenza: **Convincere**, riduci la difficoltà di **-1***

*Se superi la prova il marinaio ti sospinge in coda alla colonna. Vai al **50***

*In caso contrario vai al **40***

## 18

"Smettila di importunarmi" ringhia l'uomo.

"La prego, per favore..."

"*Ehi*, tu, cadetto, toglimi dai piedi questo rompiscatole" esclama il marinaio.

Con un tuffo al cuore vedi un giovane dal lungo volto cavallino voltarsi, spostare gli occhi su di te e, in un lampo di comprensione, riconoscerti. Il cadetto ti afferra per la collottola e ti trascina lontano dalla colonna ormai in movimento. Ti divincoli, implori con gli occhi gli adulti di aiutarti, ma sembra che nessuno sia interessato a un ragazzino di dodici anni che viene sbatacchiato a destra e a manca da un compagno di scuola più anziano.

Il cadetto ti tiene fermo fino a che il gruppo di studenti non è scomparso oltre la soglia. "Nulla di personale da Morante" dice, lasciandoti finalmente andare. "Ma se devo scegliere tra te e Nicco sta sicuro che è il Cucnas che mi fa più paura" detto questo si affretta a raggiungere la colonna, lasciandoti indietro a massaggiarti il collo indolenzito.

*Perdi **-1 Punto Vigore (Fino a un minimo di 1).***

*Non puoi far altro che tornare a sederti al tavolo con i tuoi amici e pregare intensamente che la Provvidenza ti venga in soccorso. Se hai segnati il **Codice: SC-EU** o il **Codice: SA-EU** vai al **52** se non hai nessuno di questi due codici vai al **21***

**19**

Lentamente torni verso il tuo tavolo. Quando sei ancora ad almeno tre tavolate di distanza Etan scatta in piedi e, correndo, ti raggiunge. "Cosa è successo" domanda, affiancandoti. "Pensavo che cercassi di accodarti al gruppo... quello lì, faccia da cavallo, non te lo ha permesso? Cosa è che ti ha detto? E cos'è che gli hai dato? Erano soldi? Lo hai corrotto? Ma allora perché... "

Ti siedi al tuo posto, di fronte a Ugeene, obbligando Etan a interrompere il fuoco di fila delle domande per fare il giro del tavolo. Ugeene ti fissa con le dita grassocce intrecciate. Davanti al tuo sorriso sornione però anche la sua flemma ha la peggio. "Insomma vuoi dirci cosa è successo, oppure preferisci far venire a Etan una sincope?"

Etan guarda l'amico, forse domandandosi cosa voglia dire *sincope* e se sia il caso di ritenersi offeso. Per evitare il consueto scambio di battute tra i due decidi di rompere il silenzio. Racconti brevemente il tuo scambio di battute con Jolan.

Etan si da una pacca sulla fronte. "Ma certo, come ho fatto a non riconoscerlo? Quella faccia da cavallo è proprio un marchio di famiglia!" poi, come se si fosse ricordato di qualcosa aggiunge: "Ma perché non ti sei mischiato con il gruppo che va al dirigibile? Io non riuscirei a stare qui, fermo, ad aspettare. Senza sapere se quel cadetto-faccia-di-cavallo riuscirà nella sua missione o no!"

"Io piuttosto mi domando se ci proverà per davvero" interviene Ugeene, tormentandosi un orecchio. "In fondo gli hai già dato il contratto. Cosa gli impedisce di far finta di nulla?"

Fingendo una tranquillità che in realtà non provi rispondi a entrambi. "Se mi fossi accodato al gruppo mi avrebbero beccato. Magari non subito, non durante il tragitto, ma una volta arrivati al dirigibile di sicuro. No! Avrei ottenuto solo di farmi prendere da Nicco Cucnas o da qualche sgherro del fratello. Ne ho avuto abbastanza di emozioni per adesso! Preferisco che se la sbrighi Jolan al posto mio e sono sicuro che lo farà. Lo ha giurato sulla Santa Croce."

Alla tua affermazione i tuoi amici sussultano. Solo Ugeene trova la voce per ribattere, ma talmente piano che lo senti a malapena: "Ha promesso di provarci. Che ce la faccia è un altra cosa"

Dopo di che cala il silenzio. Rimante a fissare la porta vuota dell'Ostello in attesa che qualcosa accada.

*Leggi il* ***Paragrafo 1 del Capitolo 3***

## 20

Il rientro degli studenti è ancor più caotico della partenza. Mentre il primo gruppo torna a sedere i cadetti si affrettano a radunarne un secondo. A un richiamo tutt'altro che gentile anche tu e i tuoi amici vi alzate.

Durante tutto il tempo cerchi con gli occhi Alecsandro. Lo scorgi finalmente seduto al suo tavolo con il mento appoggiato a un pugno e la fronte corrucciata. Intorno a lui i suoi compagni lo guardano di sottecchi. Un ragazzo gli si avvicina, sedendogli di fianco. Lo riconosci, è Marchel Perry uno dei luogotenenti di Cucnas. Alecsandro si guarda attorno, velocemente, quindi, si sbottona la giacca e velocemente passa qualcosa al compagno. Rimani interdetto nel riconoscere la forma di uno spadino. In un secondo Perry fa sparire l'oggetto sotto la sua giacca.

Una manata in mezzo alle scapole ti fa riprendere il cammino. Ti eri imbambolato a osservare la scena. Non ci vuole una gran fantasia per intuire cosa sia successo: Cucnas ha recuperato il proprio spadino ed ha deciso di affidarlo alle cure del suo fidato luogotenente ma non è riuscito a trovare il tuo, che ancora giace al sicuro nel baule del tuo amico.

Intanto anche il secondo gruppo di studenti si mette in marcia e tu con loro, avanzi baldanzoso, cosciente che la partita è tutt'altro che chiusa.

*Cancella i seguenti Codici:* ***SC-EU; SA-EU.*** *Segna sulla Scheda di Alenn il Codice****: SN-cn.***

*Vai al* ***5***

## 21

Rimani in silenzio a osservare gli ultimi studenti varcare la soglia dell'Ostello. Etan e Ugeene ti guardano di sottecchi ma entrambi hanno la delicatezza di tacere.

Ormai la tua mente ha smesso di lavorare febbrilmente alla ricerca di una inesistente soluzione e sembra essersi completamente svuotata. Con la schiena appoggiata al bordo del tavolo, gli arti rilasciati lungo i fianchi, ti limiti a fissare il nulla, desiderando solo di addormentarti per risvegliarti nella tua stanza, a Redenzione, e scoprire che tutto questo viaggio, e Cucnas con esso, altro non è che un incubo.

*Vai al* ***48***

## 22

Terminato di prendere le cose dal baule lo richiudi e ti ci siedi sopra. Poco dopo Etan e Ugeene ti raggiungono e ti siedono a fianco. L'imbarazzo è palpabile. Nessuno vuole arrischiarsi ad aprir bocca per primo. Sapete che qualunque discussione finirà per vertere sulla sfida di Alecsandro. La sfida che Alecsandro ha

già vinto, avendo in mano entrambi gli Spadini.

"AL DIAVOLO NON HA VINTO!" ruggisce Etan, spezzando finalmente il silenzio.

"Etan..."

"NO. Sta zitto, Ugeene! I termini della sfida erano chiari: *Chi alla fine del viaggio sarà in possesso dello spadino dell'altro vincerà. Umilierà l'altro e si terrà l'arma come trofeo!"*

"Ma..."

"Ma *alla fine del viaggio* manca ancora un giorno e mezzo! Non so voi ma io mi rifiuto di darla vinta a quella carogna di Cucnas"

Il suono acuto del fischietto del marinaio richiama i ragazzi. Con le vostre cose strette al petto tornate indietro. Silenziosamente ringrazi Etan per la sua tenacia. Sai di avere pochissime probabilità di recuperare il tuo Spadino. Figuriamoci entrambi. Ma l'incrollabile fiducia del tuo amico ti ha in minima parte contagiato, quantomeno è servita a rimuovere il macigno che ti gravava sul petto.

*Vai al **53***

## 23

Per prevenire le proteste di Etan dici: "Ascolta, probabilmente darti questo spadino sarebbe la cosa più sicura da fare, per me. Ma sarebbe anche un modo per mettere in pericolo te. E questo non posso permetterlo"

"Ma se sono io a chiedertelo..."

"Ma è *esattamente* quello che farebbe Alecsandro!" lo interrompi. "Affidare il suo spadino a qualcun altro per scaricare su di lui tutti i rischi ma tenere per se la gloria, in caso di successo. E' un modo di ragionare meschino, capisci?"

Non sai se Etan abbia capito, ma vedi Ugeene annuire gravemente. Poi il suono acuto del fischietto del marinaio, che richiama i ragazzi, mette un fine alla discussione. Raccolte le vostre cose dovete affrettarvi verso il boccaporto. Il marinaio è nervoso e voi non avete nessuna intenzione di collezionare un'altra ammonizione.

*Segna l'Oggetto: **Spadino - di Alenn** o **di Cucnas** a seconda di quale sia in tuo possesso - **(M) (S)**; nello spazio medio della sezione ADDOSSO del tuo Equipaggiamento. Non puoi metterlo nello spazio: CINTURA visto che lì sarebbe troppo visibile.*

***Nota:** In futuro potrai spostare lo Spadino negli spazi Medi di Etan o di Ugeene esattamente come per qualunque altro Oggetto.*

*Aumenta di **+1** il **Grado di Amicizia** con **Ugeene Ciric** quindi torna al Rifugio al **53***

## 24

- *Non venire più a chiamarmi ... miei amici ...* - leggi sulle labbra di Nicco. Purtroppo la distanza, il fatto che i due si trovino di profilo rispetto a te, ti fa perdere buona parte delle parole.

Alecsandro scuote le spalle, come se le preoccupazioni del fratello non lo toccassero più di tanto. - *... Aiutarmi a prendere ... questo pomeriggio! Sei sicuro che ... bagagli?* - leggi sulle labbra del più piccolo dei Cucnas.

- *Quando io ... hanno fatto così, e anche ... Sì ... Ma sei sicuro che ne valga ...* -

- *Sono soldi miei! Tu assicurati che ... come dico e stammi vicino quando ...* - mentre parla Alecsandro estrae un borsello da sotto la giacca e lo infila nelle mani del fratello. Questi lancia un occhiata ai propri compagni, quindi si avvia verso il tavolo occupato dai marinai. Arrivato lì, scatta sull'attenti. Purtroppo Nicco ora è di spalle rispetto a te quindi non puoi leggergli le labbra.

Un marinaio, con l'aria indolente di chi fa un grande sforzo, si alza e si avvicina al cadetto. -*Che vuoi?*- dice l'uomo. Lui per lo meno riesci a vederlo di fronte per cui ti perdi pochissime parole.

Nicco risponde qualcosa, gesticolando nervosamente.

Il marinaio scuote la testa, fa per voltarsi ma Nicco aggiunge qualcos'altro che lo blocca. Con un brivido di eccitazione osservi il borsello di prima scivolare dalla mano di Nicco a quella del marinaio. Questi lo apre, contando a fior di labbra il contenuto: - *Trentacinque centesimi* - poi, evidentemente soddisfatto, si fa scivolare il denaro nella tasca del larghi calzoni e aggiunge: - *Volete rubare qualcosa? Se è così sappiate che ...* –

Non hai bisogno di vedere le labbra di Nicco per capire il senso del suo frettoloso scuotere del capo.

- *... comunque sia fate come vi pare. Basta che non vi facciate vedere. Se vi beccano io non so nulla!* - Detto questo il marinaio si volta per tornarsene a sedere.

Anche Nicco, con la testa incassata nelle spalle e le mani sprofondate nelle tasche, ritorna al proprio posto. Nel superare il fratello, che era rimasto immobile a osservare la scena da lontano, gli fa un secco cenno d'intesa.

*L'aver ottenuto così facilmente tante informazioni sui piani di Alecsandro ti galvanizza al punto che guadagni subito fino a* ***+2 Punti Volontà***
*Vai al* ***33***

## 25

Dalla vostra posizione riuscite a leggere solo le prime lettere del cartello con i piatti del giorno. Questo vi stimola a fare supposizioni sempre più ardite sulla composizione e prezzi del menù odierno. Arrivati a: *Zuppa di scarafaggi acidi con sauté di linguine di rettile*, ormai siete piegati in due dalle risate.

L'uomo vestito di porpora sorride della vostra allegria mentre termina di mangiare. Un altro commensale, con un lacero cappuccio calcato fin sulla fronte, invece, vi lancia un'occhiata astiosa. Incuranti dell'effetto che le vostre risate pos-

sono causare continuate a scherzare e a parlare di tutto e di nulla. Come succede spesso dopo un po' l'argomento dei vostri discorsi si sposta su Vajerlsan e su quel che vi aspetta là.

"Sapete" dice Etan, diventando improvvisamente serio. "Sembra che la selezione a Vajerlsan sia talmente dura che moltissimi studenti si ritirano prima della fine del biennio. Molti, quando ritornano a casa, non sono più gli stessi. È come se qualcosa li avesse cambiati. Cominciano a comportarsi stranamente"

"Ma va" ribatti, ridendo.

"Ora ci propina un'altra delle sue panzane" aggiunge Ugeene.

Etan scuote la testa, serissimo. "No, no. Vi assicuro che non scherzo! Uno, una volta, dopo essersi ritirato dalla scuola, si è rinchiuso per una settimana nella torre più alta del maniero dei genitori. Di giorno i servi lo sentivano gemere e ululare. Di notte vedevano la sua figura spettrale aggirarsi per i corridoi. Poi un giorno..." La pausa a effetto si prolunga fino a che, tu e Ugeene non incitate l'amico a continuare. "Un giorno i servi non sentono più nulla! Anche il padre del ragazzo sembra scomparso. Così il maggiordomo decide di entrare con la forza nella torre e lì trovano... Il corpo del padre, DILANIATO e un'orrenda bestia Selvaggia, tutta bitorzoluta che se ne sta nutrendo"

"E poi?" domandi, ugualmente affascinato e orripilato.

"*Oh*, e poi, nulla" risponde Etan con aria di sufficienza. "I servi uccidono la bestia e cercano il ragazzo in ogni dove, ma senza trovarlo. La storia sarebbe finita qui se non fosse per un dettaglio. La cuoca notò un particolare inquietante..." Tu e Ugeene intimate a Etan di concludere la storia, lasciando da parte le pause a effetto. Il vostro amico si sporge verso di voi, abbassando la voce in un roco bisbiglio. "La bestia bitorzoluta era coperta di stracci laceri. Quel che la cuoca notò era che quei panni altro non erano che la divisa stracciata di Vajerlsan che il ragazzo non si toglieva mai di dosso da quando era tornato dal nord Selvaggio"

Tu e Ugeene rimanete a lungo in silenzio mentre brividi di paura, non del tutto spiacevoli, ti corrono lungo la schiena.

"E' una storia inventata?" mormora infine Ugeene, bianco in volto. "Come... come le storie di fantasmi, vero?"

Per tutta risposta Etan allarga le braccia, sorridendo sinistro.

Un movimento vicino a voi ti distrae, spezzando l'incantesimo intessuto dal racconto di Etan. L'uomo vestito di porpora ha finito di mangiare e si è alzato in piedi. Con una mano si porta alle spalle un sacco mentre con l'altra si aggiusta il cappello. "Una bella storia" dice, sorridendo. "Anche se è molto simile a un'altra che avevo già sentito, ambientata però a Utòpia, nella Libera Confederazione. Il modo in cui è stata raccontata, però, merita comunque un piccolo consiglio: vi suggerisco di prendere la portata gratuita. Oggi è nettamente migliore del solito, persino meglio di quelle a pagamento" Detto questo l'uomo si allontana verso l'uscita. Un attimo dopo vi siete già dimenticati di lui, troppo impegnati a ridere della storia dello studente trasformato in scarafaggio.

***Effettua una prova su: FASCINO, la difficoltà è d8***

*Se superi la prova puoi aumentare di **+1** Punto il **Grado di Amicizia** con un tuo amico a scelta. Se fallisci non succede nulla*

*In ogni caso vai al **33***

## 26

"E così andate a *Vajherssam*" la voce gutturale ti distoglie dal pasto. L'uomo incappucciato che avevi già notato prima ha terminato di mangiare e vi sta fissando. In questo momento l'ultima cosa che desideri è interrompere il lavorio delle mandibole per rispondere a quell'individuo sgradevole.

"*Ehm*, vuole dire: *Vajerlsan*, forse?" risponde Ugeene. Etan, al par tuo, è troppo intento a riempirsi le fauci per degnare di attenzione l'uomo.

"Si dice *Vajherssam*, nella lingua mia" replica quello con un pesante accento strascicato. "Gli apprendisti guerrieri, voi siete, che vanno a imparare lassù a combattere?" fai una certa fatica a capire il suo neolatino: sbaglia gran parte delle desinenze, spesso inverte l'ordine delle parole e smezza tutte quelle contenenti una doppia consonante. Ma la cosa che ti da più fastidio, ancor più del suo odore, è che si ostina a parlarvi tenendosi calato sulla fronte quel suo sudicio cappuccio.

"Noi non diventiamo *guerrieri*, propriamente" risponde Ugeene, mantenendo il tono gentile. Una gentilezza sprecata, secondo te, visti i modi dell'uomo. "Noi andiamo a imparare a diventare ufficiali dell'Impero"

Per tutta risposta l'uomo ride, estrae un consunto coltello a serramanico e, con la punta, ci si mette a pulirsi i denti, il tutto senza mai staccare gli occhi da voi.

"E lei... chi sarebbe, di grazia?" sbotti, sentendo di non poter più sopportare quel comportamento insolente.

"**Brjacislav, di Gostomysl** figlio" dice quello. "**Brja** per gli amici, e per chi mi paga" poi, come se la cosa potesse esservi sfuggita, aggiunge: "Di Audax sono un figlio. Per chi mi paga lavoro, alle vette sto tornando. Anche in *Vajherssam* tra un po' andrò, se *Perunu* vuole"

"Sì, *ehm*... interessante" mormora a disagio Ugeene, non sapendo cosa altro dire.

L'Audaxiano continua a fissarvi come un cane affamato può guardare un bel trancio di carne fresca. Anche Etan ha smesso di mangiare e osserva il vostro compagno di tavolo.

"*Errr*... ha trovato un lavoro presso l'accademia?" domandi, cercando di riportare il dialogo su binari più rassicuranti.

Gli occhi dell'uomo lampeggiano da sotto il cappuccio, come se le tue parole lo avessero colpito. "Idea buona è la tua. Triste è che per entrare in una Rocca di Audax implorare devo un lavoro. A un prete effeminato, poi"

"Ora stai esagerando, amico" sbotta Etan, alzando la voce. Ugeene lancia occhiate preoccupate intorno. Anche tu non puoi fare a meno di guardare il tavolo dei marinai, cercando di calcolare quanto impiegherebbero a intervenire in caso di bisogno.

L'Audaxiano, però, sembra solo divertito dalla reazione di Etan. Si sporge in avanti sul tavolo, tanto che riesci a distinguere i suoi lineamenti massicci e una lunga cicatrice bianca che, dall'angolo della bocca, percorre tutta la guancia destra scomparendo nelle pieghe scure del cappuccio. "Coraggioso sei, per così piccolo essere" sussurra. Con un tuffo al cuore ti rendi conto che stringe ancora in mano il coltello. "A *Churshu* attenti state, lassù. Lo sentirete il canto di morte suo... sì, tutti lo sentirete..."

Con quelle strane parole l'Audaxiano si alza. Richiude il coltello contro una coscia quindi, dopo avervi regalato un ultimo sguardo indecifrabile, si allontana, scomparendo in un attimo tra la folla.

"Ma che voleva quello?" domanda Etan, le mani ancora contratte sul bordo del tavolo.

"Era un pazzo" esala Ugeene, bianco in volto. "Solamente un pazzo Audaxiano"

"E anche pagano" aggiungi. "Avete sentito tutti quei discorsi su *Perunu* e *Churshu*? Cosa sono secondo voi? Secondo me si tratta di divinità pagane"

"A me sembrava volesse minacciarci... ma credete davvero che verrà a Vajerlsan?" domanda Etan.

"Ma no..."

"Figurati..."

"E poi se anche venisse lassù chi vuoi che lo faccia entrare a scuola? Uno così? Impossibile!" concludi, sentendoti sempre più rassicurato dalle tue stesse parole.

*Vai al **49***

## 27

Il suono acuto del fischietto del marinaio che richiama i ragazzi mette un fine alle tue riflessioni. Affidare a Etan lo spadino è la cosa più sensata da fare. Inoltre lui stesso si è proposto di custodire l'arma per cui non devi sentirti in colpa se questo lo metterà in pericolo.

Con un cenno del capo porgi l'arma a Etan. Con le dita che gli tremano leggermente fa sparire lo Spadino sotto la giacca. Lo sguardo di Ugeene si è fatto più cupo ma non hai l'occasione di chiedergli cosa abbia da recriminare. Il fischio si ripete e dovete affrettarvi verso il boccaporto. Il marinaio è nervoso e voi non avete intenzione di collezionare un'altra ammonizione.

*Scrivi l'Oggetto:* ***Spadino*** *nello spazio Occultato Medio dell'inventario di Etan. Da adesso in poi quello spazio sarà occupato dallo Spadino, indipendentemente dal Grado di Amicizia che hai con Etan. In futuro potrai spostare lo Spadino normalmente tra gli spazi dell'EQUIPAGGIAMENTO.*
*Riduci di* ***-1*** *il* ***Grado di Amicizia*** *con* ***Ugeene Ciric*** *quindi vai al* ***33***

## 28

"Quando Alecsandro aprirà il bagaglio avrà una brutta sorpresa" spieghi, sorridendo. Etan ammutolisce, realizzando che uno Spadino è stato spostato in un altro baule, in mezzo a miriadi di altri.

"Ma potrà sempre prendere l'altro, però" obbietta dopo un po'.

"Così ognuno avrà uno Spadino" interviene Ugeene, guardandoti ammirato. "E Alenn potrà proporre un pareggio, in modo da mettere termine a quest'assurda competizione che finirà così senza vincitori né vinti!"

"Ma siamo matti!" salta su Etan, squadrando l'amico. "Una volta preso uno spadino dovremo cercare di recuperare l'altro, solo così• avremo vinto!"

"Ma in questo modo avvalli questa sfida assurda..."

"Non è assurda! Ne va del nome del nostro amico e poi... ti sei scordato come ti ha chiamato Alecsandro?" Ugeene arrossisce, abbassando lo sguardo. Con la mano fa un gesto, come a dire: *non importa*. Ma Etan picchia un pugno sul tavolo. "No!" esclama. "Dobbiamo umiliarlo, quel bastardo" aggiunge, massaggiandosi il pugno con una smorfia di dolore. "E dopo che lo avremo visto strisciare ai nostri piedi ci divertiremo a sputargli addosso..."

"Io non voglio sputare su nessuno e poi ricorda che il perdono..."

"... e a quel punto Alenn lo prenderà a calci nelle gengive, mentre io..."

Le chiacchiere dei tuoi amici vanno lentamente a unirsi al brusio informe della sala mentre la tua mente corre al dirigibile, cercando di immaginare cosa vi stia accadendo. Con gli occhi della mente vedi Alecsandro aprire il bagaglio. Immagini la sua espressione trionfante tramutarsi di colpo in sorpresa e quindi in rabbia nel constatare che l'arma non è più al suo posto. Ma poi? Speri che a questo punto il tempo a disposizione degli studenti termini e che il marinaio ordini a tutti di

tornare verso il Rifugio. Ma se le cose non andassero così? Alecsandro si limiterà a pestare i piedi schiumando dalla rabbia, oppure capirà quello che hai fatto e si metterà alla ricerca dei bagagli dei tuoi amici?

Mordicchiandoti sempre più nervosamente l'unghia del pollice fissi la porta dell'Ostello. Preghi di veder rientrare il gruppo degli studenti. Ogni secondo che passa aumentano le probabilità che Alecsandro capisca quello che hai fatto.

*Lancia un d6. Quanto hai ottenuto?*
*Se hai segnato un Codice:* ***SC-EU***
***- 3 o meno**: Vai al **48***
***- 4 o più**: Vai al **13***
*Se hai segnato un Codice:* ***SA-EU***
***- 3 o meno**: Vai al **48***
***- 4 o più**: Vai al **20***

## 29

***Effettua una prova su: FASCINO, la difficoltà è d8***
***Bonus**:Se hai la Competenza: **Buone maniere**, riduci la difficoltà di **-1***
*Se hai la Competenza: **Convincere**, riduci la difficoltà di **-1***
*Se superi la prova cancella **50 Cent** dal tuo **Borsello**, il marinaio ti sospinge in coda alla colonna. Vai al **50***
*In caso contrario vai al **18***

## 30

Alecsandro Cucnas è in piedi di davanti a un tavolo. Sta parlando con qualcuno, seduto, che non riesci a distinguere. L'interlocutore si muove a disagio. Con un movimento nervoso si alza, afferrando Alecsandro per un braccio e conducendolo in disparte. Ora lo riconosci, si tratta di Nicco Cucnas, il fratello cadetto di Alecsandro. A giudicare dalla sua espressione non sembra felice della conversazione che sta avendo con il fratello minore. Spostando lo sguardo verso il tavolo da cui si sono alzati puoi intuire il perché: molti dei cadetti lì seduti lanciano occhiate di scherno alla volta dei due Cucnas. Probabilmente avere a che fare con uno studente del primo biennio, anche se si tratta del proprio fratello, non deve essere considerato una cosa molto "*maschia*" tra i cadetti.

Tornando a osservare i due Cucnas che confabulano tra di loro hai una subitanea certezza: Alecsandro sta complottando qualcosa! E questo qualcosa non può che essere il furto del tuo Spadino. Se solo potessi sentire cosa si stanno dicendo...

*Se hai la Competenza: **Codifica & Decodifica**, vai subito al **24***
*In caso contrario **Effettua una prova su: LOGICA più PERCEZIONE, la difficoltà è d10+d10***
*Se superi la prova vai al **24***
*In caso contrario vai al **31***

## 31

Nicco non sembra felice di essere stato disturbato dal fratello ma Alecsandro scuote le spalle con strafottenza, come se le preoccupazioni dell'altro non lo toccassero minimamente. Alecsandro parla in modo misurato, mentre il fratello si muove nervosamente. Alecsandro estrae un borsello da sotto la giacca, mettendolo nelle mani del fratello maggiore. Questi lancia un'occhiata ai compagni seduti più in la, quindi si avvia verso il tavolo occupato dai marinai. Arrivato lì davanti scatta sull'attenti fino a che un militare, con l'aria indolente di chi fa un grande sforzo, si alza concedendogli attenzione.

All'espressione interrogativa dell'uomo Nicco risponde gesticolando, sembra che gli stia chiedendo qualcosa. Il marinaio scuote la testa e fa per voltarsi ma Nicco aggiunge qualcos'altro che lo ferma. Con un brivido di eccitazione vedi il borsello di prima scivolare dalla mano di Nicco a quella del marinaio. Questi lo apre, contando a fior di labbra il contenuto, poi, soddisfatto, se lo fa scivolare nella tasca dei larghi calzoni. Nicco e il marinaio si scambiano qualche altra parola, quindi il secondo si volta per tornarsene al tavolo.

Nicco, con la testa incassata nelle spalle e le mani sprofondate nelle tasche, se ne ritorna a sua volta al suo posto. Nel superare il fratello, che era rimasto immobile a osservare la scena da lontano, gli fa un secco cenno d'intesa. Alecsandro si volta con una piroetta, evidentemente al settimo celo. I suoi mobili occhi grigi incrociano i tuoi.

Con un tuffo ti riabbassi all'altezza del tavolo. Ti ha visto? Anche se fosse non può certo immaginare che hai osservato tutta la scena. Senza rispondere allo sguardo stranito dei tuoi amici ti rialzi, mettendoti seduto compostamente. È evidente che Alecsandro sta per agire, pensi eccitato, ma tu ti senti pronto. Lo batterai d'astuzia, ne sei sicuro!

*La sensazione di essere vicino alla resa dei conti con Alecsandro ti galvanizza al punto che guadagni subito fino a* ***+1 Punti Volontà***

*Vai al* ***33***

## 32

"N...no" esala Jolan, pallidissimo. "Non giurerò mai sulla Croce. Anche se ne va di mezzo il buon nome della mia famiglia"

Il ragazzo sembra risoluto e il tempo a tua disposizione è scaduto. "Dannazione a te" sibili, saltellando da un piede all'altro.

*Stizzito vuoi* ***tornartene al tuo posto a tavola****? In tal caso se hai segnati il* ***Codice: SC-EU*** *o il* ***Codice: SA-EU*** *vai al* ***52*** *se non hai nessuno di questi due codici vai al* ***21***

*Oppure chiedi a Moloy di permetterti almeno di farti* ***intrufolare nella colonna di ragazzi*** *diretti al dirigibile? Vai al* ***38***

**33**

Il garzone con la pentola fumante porta con se un profumo più che appetibile con appena un vaghissimo retrogusto di cavolo. Per una volta sembra davvero che la portata gratuita sia mangiabile. Vi vengono servite tre ciotole fumanti, piene di una pasta di segale di forma squadrata che galleggia assieme ad almeno quattro tipi di verdure dall'aspetto non troppo antico. A coronamento del tutto il garzone vi getta un paio di pagnotte scure che non devono avere più di qualche giorno.

Solo tre giorni fa avresti storto la bocca di fronte ad un pasto simile, oggi invece ti avventi sulla tua ciotola come un selvaggio, ingoiandone di gran lena il contenuto senza quasi perdere tempo a masticare.

*Recuperi fino a **+3 Punti Vigore**.*

*Vai al **26***

**34**

"La vostra mi sembra una ottima proposta" dici strappando un sorriso a Etan e una smorfia di disappunto a Ugeene. "Accettiamo le condizioni che ci avete proposto"

Marvinio Labossa vi stringe calorosamente la mano, quindi estrae una sacca da sotto la panca e ne tira fuori una gran quantità di contenitori molto diversi tra di loro, sia per dimensione che per forma. I più piccoli sono delle scatoline di legno contenenti minuscoli mozziconi di ceralacca per sigillarle. Servono a contenere, polveri, carapaci, gusci, squame o altri elementi non deperibili e di piccole dimensioni. Seguono numerose fiasche, ampolle e bottigliette di varie dimensioni contenenti tutte un liquido chiaro. Si tratta di formaldeide che, come vi spiega Labossa, mantiene intatti e inalterati i corpi degli insetti. L'uomo vi prega di fare

molta attenzione nel maneggiare questa sostanza perché ad alte concentrazioni può essere letale mentre in piccole quantità può essere irritante per le mucose. Infine, gli ultimi contenitori, sono dei tubi metallici con una estremità apribile e l'altra composta da un meccanismo a rotazione. Di questi il mercante ve ne da solo uno a testa, raccomandandosi non sprecarli per delle sciocchezze, visto il loro valore. Servono a conservare degli animali vivi, in una sorta di animazione sospesa. Funziona solo con le forme più elementari di organismi viventi. Bisogna inserire l'insetto vivo nel tubo, sigillare il tappo e ruotare il meccanismo che rompere una fialetta contenente un gas. Questo gas invade l'interno del contenitore riducendo al minimo le funzioni vitali della creatura ma senza ucciderla. Ovviamente dovrete usare i tubi solo per spedirgli esemplari *davvero* interessanti. Affascinati da tali e tanti strani strumenti tu e i tuoi amici vi dividete i contenitori, cercando di infilarveli nelle tasche della giacca o di assicurarli alle cinture alla bell'e meglio.

"Mi sembrate ragazzi corretti e in gamba" conclude il mercante. "Potrete consegnarmi i campioni a questo indirizzo" ti porge un foglietto ripiegato. Sopra c'è l'indirizzo di un laboratorio chimico di Termen. "Spero di rivedervi tutti tra qualche mese, quando passerò dalle vostre parti" conclude l'uomo alzandosi e mettendosi in spalla la sacca mezza vuota

"Aspetti" lo interrompe Etan. "Come facciamo a sapere che non si terrà i campioni che le inviamo per poi scomparire senza pagarci?"

Tu e Ugeene arrossite fino alla punta dei capelli per la sfrontatezza del vostro amico. Marvinio Labossa, invece, sorride. "In primo luogo perché nel mio campo gli osservatori *in loco* sono importantissimi ed è bene trattarli con onestà. In secondo luogo, se voi trovate qualche insetto interessante io sarei proprio uno stupido a non raggiungervi subito per avere più informazioni e per studiare come sfruttarlo" osservando l'espressione ancora poco convinta di Etan l'uomo estrae un borsellino di stoffa viola e verde. Vi fruga dentro un attimo prima di far tintinnare una grossa moneta da un Decimo di Baiocco sul tavolo davanti a voi. "Ecco questo è un acconto, consideratelo un incentivo a lavorare bene. Ci vediamo ragazzi... *ah* e vi consiglio di prendere la portata popolare, oggi è davvero squisita" detto questo il mercante della Libera Confederazione si allontana, lasciandovi a rimirare la lucente moneta da dieci centesimi.

*Prendi l'Oggetto Speciale:* ***Contenitori di Labossa*** (**Speciale**) (**P**).
*Aggiungi* ***+10 Cent*** *al tuo Borsello.*
*Diminuisci di* ***-1*** *il* ***Grado di Amicizia*** *con* ***Ugeene Ciric.*** *Prosegui al* ***33***

## 35

***Effettua una prova su: FASCINO, la difficoltà è d12***
***Bonus:*** *Se hai la Competenza:* ***Buone maniere****, riduci la difficoltà di* ***-1***
*Se hai la Competenza:* ***Convincere****, riduci la difficoltà di* ***-1***
*Se superi la Prova cancella* ***20 Cent*** *dal tuo* ***Borsello****, il marinaio ti sospinge in coda alla colonna. Vai al* ***50***
*In caso contrario vai al* ***18***

## 36

I Cadetti stanno radunando il primo gruppo di studenti. Senza dire una parola ai tuoi amici - non ce n'è il tempo - scivoli in quella direzione. Nell'avvicinarti non perdi mai di vista Alecsandro e il fratello. Il primo si trova in cima alla colonna e sorride con un'aria soddisfatta. L'altro si sta dando da fare a radunare studenti, prelevandoli a caso dai tavoli, con largo uso di mante e spintoni.

Jolan Moloy è davanti a te e, al pari dei suoi compagni, non lesina scapaccioni e improperi tirati a caso nel mucchio. Con una mano frughi nel borsello alla ricerca del debito del fratello di Jolan, riscattato a Fullio Loceres ieri sera. Allunghi l'altra mano strattonando per un lembo la giacca del cadetto. Gli occhi di Jolan si sgranano nel riconoscerti. Allunga le mani per afferrarti. Evidentemente Nicco Cucnas ha dato ordine ai compagni di tenere Alenn da Morante lontano dal gruppo. Prima che possa trascinarti lontano ti affretti a bisbigliargli: "E così tuo fratello Recardo non ti ha ancora detto nulla?"

"Che cosa?"

"Riguardo a ieri sera e a tutti i soldi che ha perso giocando a Ter"

"Ieri sera... Ter?"

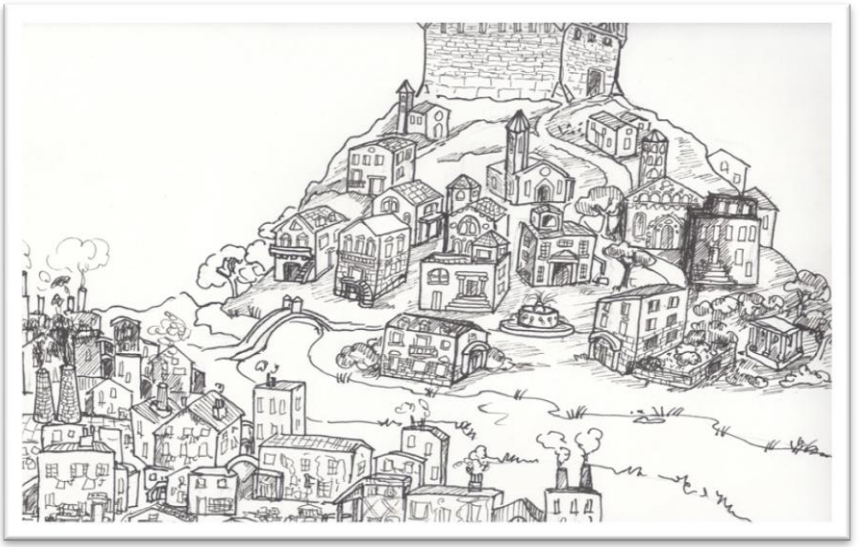
Estrai il contratto e lo sventoli davanti agli occhi del ragazzo. Lo fai abbastanza lentamente perché possa leggere la cifra, il nome e la firma del fratello, ma appena solleva una mano fai scomparire la strisciolina di carta sotto la giacca. "Numerosi testimoni sanno di questo debito, è inutile che cerchi di sottrarmelo" ti affretti a dire. "Se tuo fratello, o tu, non lo onorerete il vostro nome sarà infangato"

Il cadetto ti fissa con gli occhi sporgenti sgranati dallo stupore. La colonna di ragazzini alle sue spalle freme, pronta a muoversi. Ti rendi conto che il tempo per le contrattazioni è giunto al termine

*Cosa gli proponi?*

*Gli dici che penserai alla possibilità di annullare il debito se ti fa intrufolare nella colonna di studenti? Vai al* ***38***

*Gli dici che straccerai il debito se ti procurerà uno Spadino? Vai al* ***44***



**37**

Il brusio degli studenti cresce sempre più, fino a che un marinaio entra nella stiva facendo calare il silenzio. Senza degnare nessuno di uno sguardo, l'uomo spalanca il portellone di carico e vi fa cenno di scendere.

La luce del mezzogiorno spazza via in un istante la fresca penombra della stiva. Esci, facendoti scudo con la mano dal riverbero del sole. La prima cosa che senti è un odore sgradevole, un miscuglio di olio bruciato, gomma, solventi chimici, sudore e cibo speziato. Appena riesci ad abituare gli occhi alla luce puoi scorgere numerosi altri moli d'attracco ergersi in una lunga fila, sia a destra sia a sinistra. Sembrano tanti enormi pezzi di dòmino, affiancati l'uno all'altro da un gigante giocherellone. Scacci il pensiero poco rassicurante e ti sollevi sulle punte dei piedi per avere una visione d'insieme del paesaggio. Devi però ritrarti immediatamente. Attirati dall'improvvisa comparsa di tanti giovani umani una nube d'insetti di tutte le forme e dimensioni si avventa su di voi. Vibrano, volano, ronzano e strisciano, eccitati dal vostro odore. Pur sapendo che, se ci fossero animali pericolosi in zona, non vi avrebbero fatto scendere senza protezioni, non puoi trattenere un brivido di repulsione. Sulla schiena del ragazzo di fronte a te si è posato una specie di coleottero, è lungo come il palmo della tua mano, è rosa e fucsia, con l'addome color marsala, pulsante. Dalla testa, o quel che immagini possa esser una testa, vedi estroflettersi due spirotrombe lunghe entrambe quanto il tuo mignolo. La bestia zampetta lentamente verso il collo sudato dello studente. Disgustato, incassi la testa tra le spalle e sollevi il colletto della giacca.

Ad un ordine secco finalmente vi mettete in marcia. Poco dopo aver imboccato la lunga rampa che, dalla sommità del molo, conduce fino al Rifugio di Termen, una fresca brezza, unita al cono d'ombra formato dal molo stesso, contribuisce a diminuire il numero di insetti che vi assillano.

Finalmente puoi guardarti intorno: l'aerodromo deve trovarsi nella periferia meridionale della città, visto che riesci a distinguere chiaramente una serie di

basse collinette che corrono di direzione nord-est, Sulla sommità della collina più vicina sorge un forte in pietra dall'aspetto vetusto. Lungo i fianchi del rilievo si snodano con un andamento a spirale numerose abitazioni in pietra, legno e mattoni. Hanno tutte un aspetto ordinato. Distingui almeno tre campanili svettare sopra i tetti color ardesia. Dal versante ovest della collina spunta un fiume torbido che costeggia tutta l'altura, scomparendo poi dalla vista in direzione est. Gli argini sono assediati da capannoni, laboratori e piccole fabbriche dai comignoli fumanti. Il fiume, con il suo corredo di fabbriche, sembra segnare il confine tra l'ordine della città alta e il caos di quella che si estende ai piedi della collina. E' come se lì le case fossero cresciute improvvisamente, senza alcun piano regolatore. Sono strette e alte, spesso si appoggiano le une alle altre, quasi che non se la sentissero di reggersi in piedi da sole. Nella città bassa la pietra lascia posto ai più economici mattoni, al calcestruzzo, al fango e al povero legno di Adler.

Da occidente una doppia linea argentata taglia il paesaggio ondulato. Sono i binari della ferrovia. Questi oltrepassano fattorie, pascoli e, arrivati ai margini della città, prendono a costeggiarla, costituendo, di fatto, il suo confine esterno, per poi puntare direttamente verso il Rifugio, guadagnando nuove linee di servizio e rimesse per i locomotori.

*Continua la discesa al **47***

## 38

Jolan esita appena un istante prima di prendere la sua decisione. Ti afferra per un braccio e, senza nessun complimento, ti trascina verso la fila degli studenti. Nessuno pare far caso a te, così ti accodi al gruppo.

Jolan Moloy ti sussurra nell'orecchio: "Sei un bastardo, da Morante. Sappi che ti sei fatto un nuovo nemico"

Decidi di ignorarlo. In fondo, ormai, un nemico in più o in meno per te non fa una grande differenza.

*Vai al **50***

## 39

***Effettua una prova su: FASCINO, la difficoltà è d10***

***Bonus:****Se hai la Competenza: **Buone maniere**, riduci la difficoltà di **-1***

*Se hai la Competenza: **Convincere**, riduci la difficoltà di **-1***

*Se superi la prova cancella **35 Cent** dal tuo **Borsello**, il marinaio ti sospinge in coda alla colonna. Vai al **50***

*In caso contrario vai al **18***

## 40

Con un gesto scocciato il marinaio ti fa cenno di smettere di importunarlo. La colonna degli studenti intanto freme, pronta a mettersi in marcia.

Puoi tornare mestamente a **sedere al tuo posto**, *in tal caso se hai segnati il* ***Codice: SC-EU*** *o il* ***Codice: SA-EU*** *vai al* ***52*** *oppure, se non hai nessuno di questi due codici, vai al* ***21***

*Oppure puoi provare a* ***dare di soldi*** *al marinaio perché ti faccia aggregare alla colonna. Quanto vuoi offrirgli?*

*Vuoi offrirgli* ***10 Centesimi****? Vai al* ***18***

*Vuoi offrirgli* ***20 Centesimi****? Vai al* ***35***

*Vuoi offrirgli* ***35 Centesimi****? Vai al* ***39***

*Vuoi offrirgli* ***50 Centesimi****? Vai al* ***29***

*Vuoi offrirgli* ***60 Centesimi****? Vai al* ***43***

## 41

"Hai sentito?" ti domanda Etan. "Questa è l'occasione che aspettavamo per prendere lo spadino di Cucnas e vincere la sfida. Che colpo di fortuna pazzesco..."

Ugeene incenerisce l'amico con un occhiata sprezzante, prima di spiegargli quale razza di sciocchezza abbia appena detto. Tu non l'ascolti, hai appena individuato Alecsandro Cucnas, seduto a una tavolata poco più in là. Con un formicolio lungo la schiena osservi la sua posizione rilassata, il sorriso soddisfatto che gli increspa gli angoli della bocca. Sembra del tutto estraneo all'eccitazione dei suoi compagni al tavolo. Ruotando pigramente la testa, Alecsandro incrocia il tuo sguardo e la sua bocca si allarga in un sorriso maligno. Nel vederlo hai l'improvvisa certezza che fosse già a conoscenza di questa sosta e di quel che avrebbe comportato. Sapeva che il dirigibile si sarebbe fermato, che sareste stati condotti ai vostri bagagli e lì lasciati soli, sotto il controllo dei cadetti... e quindi di suo fratello maggiore. Qualcosa ti dice che Alecsandro e il fratello faranno parte del primo scaglione di studenti mentre tu sarai tra gli ultimi, così, quando arriverai al tuo baule, il tuo prezioso spadino da cerimonia non ci sarà più.

Con una sensazione di vuoto alla bocca dello stomaco scorgi due marinai discutere con un gruppo di cadetti, tra cui Nicco Cucnas. Poco dopo i cadetti s'irrigidiscono in un saluto militare e iniziano a far cenno ai ragazzi del primo biennio di muoversi. Nicco raggiunge velocemente il fratello, facendo segno a lui e a tutto il suo tavolo di alzarsi.

***[Solo se hai il Codice: RD-M]*** *Il Fratello di Recardo Moloy, Jolan, è tra i cadetti che stanno organizzando il primo gruppo. Non puoi non riconoscerne i tratti, così simili a quelli del fratello. Forse è il momento di far fruttare il debito che ha con te, chiedendo a Jolan un favore. Se vuoi far così vai al* ***36***

***[Solo se hai il Codice: SC-EU o il Codice: SA-EU]*** *Se pensi che l'aver spostato lo Spadino nel baule di uno dei tuoi amici, ieri notte, sarà sufficiente ad annullare il piano di Cucnas. Puoi restare seduto dove ti trovi. Se vuoi farlo vai al* ***52***

***Che tu possegga o meno i Codici sopra detti, puoi:***

*- Tenti di **intrufolarti** nella colonna di studenti. Vai al **6***
*- Cerchi di **convincere** un marinaio affinché t'includa nel gruppo diretto al dirigibile. Vai al **17***
*- Contatti uno dei marinai per **corromperlo,** affinché t'includa nel gruppo degli studenti diretti al dirigibile. Vai al **46***
*- O, infine, preferisci **rimanertene seduto** dove sei, pregando affinché la Provvidenza ti venga in soccorso. Vai al **21***

## 42

Il rientro degli studenti è ancor più caotico della partenza. Mentre il primo gruppo torna a sedere i cadetti si affrettano a radunarne un secondo. A un richiamo tutt'altro che gentile anche tu e i tuoi amici vi alzate.

Durante tutto il tempo cerchi con gli occhi Alecsandro o Jolan. Vedi il primo mentre stai girando attorno ad un tavolo occupato da quattro uomini e una donna miseramente vestiti e intenti a mangiare avidamente. Alecsandro è in un angolo, lontano dai marinai, al suo fianco si pavoneggia Marchel Perry, uno dei suoi luogotenenti, i due sono accerchiati da una piccola folla di ragazzi. Sia Alecsandro sia Perry tengono qualcosa in mano e lo mostrano ai compagni, strappando commenti entusiastici e pacche sulle spalle.

Rimani a fissare la scena mentre un sapore amaro ti risale dallo stomaco, invadendoti la bocca, è il sapore della sconfitta. Una mano ti si appoggia alla spalla, voltando la testa incroci gli occhi sporgenti di Jolan. Ha il labbro sudato e la mano, quando la leva, trema visibilmente.

"Io…"

"Non c'è bisogno che me lo dica" lo interrompi con acredine. "Hai fallito!"

Lui annuisce. Si lancia una rapida occhiata intorno, quindi parlando velocemente, dice: "Ho tentato, sul mio onore e sulla Croce, testimone del mio giuramento, ho tentato! Ti prego di accettare che il mio debito con te venga ripristinato"

"Il contratto lo hai già strappato" rispondi.

"Il contratto era solo un foglio di carta. Io ho giurato sulla Croce e sono venuto meno … ti prego, accetta che ti sia nuovamente debitore di quei 50 centesimi. Non mi lasciare con questa angoscia"

Rifletti rapidamente, prima di rispondere. "E sia. Mi devi ancora 50 Centesimi entro la fine della settimana" poi, rapidamente, aggiungi: "Oppure mi devi un altro favore"

Risolta la questione il volto di Jolan si distende e ti sospinge verso la fila di studenti in attesa di uscire. Anche il secondo gruppo si mette in marcia. Ignorando i pestoni che ti arrivano da dietro avanzi anche tu, sapendo che l'ago della bilancia pende ora tutto dalla parte di Alecsandro.

*Segnati il Codice: **SP-cc** e segna nuovamente il Codice: **RD-M.** Vai al **5***

## 43

Con una smorfia di cupidigia il marinaio afferra i soldi e se li infila in tasca. Con l'altra mano ti spinge in fondo alla colonna di studenti.

"Contento te" bofonchia. "Certo che voi ricchi siete proprio strani. Bastava aspettare un po' e saresti andato lo stesso a prendere la tua roba. Gratis"

*Cancella **60 Cent** da tuo **Borsello**. Vai al **50***

## 44

"Cosa? Ma sei pazzo? Nicco mi ammazza se mi becca a fare una cosa simile"

"E allora non farti beccare" sibili in risposta. "Oppure preferisci pagare? Il debito scade a fine settimana, sai!" Il volto di Moloy è cinereo, ma non hai tempo di indorargli la pillola. "Voglio che me lo giuri, sulla Sacra Croce. Ora!"

***Effettua una prova su: FASCINO, la difficoltà è d10***

***Bonus**:Se hai la Competenza: **Convincere**, riduci la difficoltà di **-2***

*Se hai la Competenza: **Empatia**, riduci la difficoltà di **-1***

*Se superi la prova vai al **3***

*In caso contrario vai al **32***

## 45

Quando sollevi la testa vedi Etan e Ugeene che ti osservano. Tengono stretti al petto due fagotti con le cose prese nei propri bagagli. Dopo essersi assicurati che non ci sia nessuno nelle vicinanze ti si accostano. Ora che siete insieme esaminate il **tuo Spadino**. Con una certa apprensione osservi il lucido fodero in acciaio, impreziosito da una fantasia in argento e oro, l'impugnatura è costituita da un filamento d'oro finissimo, intrecciato. Sai che la lama, lunga poco più di trenta centimetri, è abbellita di fregi e riporta lo stemma dei da Morante incastonato di pietre preziose.

Insomma si tratta di un oggetto tanto inadatto alla guerra quanto prezioso. Una cosa che solo una persona con le risorse di tuo padre potrebbe permettersi. Il pensiero di portarti dietro un oggetto così prezioso ti angoscia. Non tanto per il pensiero della punizione che ti beccheresti, se i marinai te lo trovassero addosso, ma per il timore di perderlo o di fartelo rubare. D'altro canto se lo lasciassi qui, Cucnas troverebbe senz'altro il modo di prenderlo, a costo di corrompere qualche marinaio.

Etan e Ugeene stanno ancora fissando lo Spadino. Ugeene, con un filo di foce sussurra: "Chissà se quello di Cucnas è bello come il tuo"

"Lo scopriremo quando glielo prenderemo!" replica Etan.

"Che stupidaggine!" ribatte Ugeene, ma non aggiunge altro. Ormai tu ed Etan sapete benissimo come la pensa: secondo lui tu e Cucnas dovreste raggiungere un accordo. Una specie di *pari e patta* in cui nessuno perde e nessuno vince.

"Non so ancora cosa farò" tagli corto, per prevenire un battibecco tra i tuoi amici. "Adesso voglio solo tornare al Rifugio e farmi una bella lavata... e mi porterò dietro questo" aggiungi, indicando lo Spadino.

"Su questo sono d'accordo. Senti, Alenn..." Etan esita, mordicchiandosi il labbro inferiore, quindi prende fiato e propone: "Perché non lasci che lo tenga io? Ci ho pensato, sicuramente Cucnas crederà che ce l'hai tu non verrà a cercarlo addosso a me"

A queste parole Ugeene fa una smorfia che non riesci a decifrare ma non dice nulla. Si limita a guardare la mano tesa di Etan e ad aspettare di sapere quale sarà la tua decisione.

Esiti. In effetti affidare l'arma a Etan potrebbe essere una buona mossa. D'altronde metterebbe in serio pericolo il tuo amico. Se qualcuno gli trovasse addosso la tua arma verrebbe immediatamente accusato di furto e neppure una tua intercessione servirebbe a scagionarlo. Sai per esperienza che gli adulti non ascoltano mai i ragazzini.

*Cancella il Codice:* ***SN-cn e SP-ca*** *dalla Scheda di Alenn.*
*Vuoi affidare il tuo Spadino a Etan? Vai al* ***27***
*Pensi sia troppo pericoloso e preferisci tenere l'arma con te? Vai al* ***23***

## 46

I Cadetti stanno radunando il primo gruppo di studenti. Senza dire una parola ai tuoi amici - non ce n'è il tempo - scivoli verso fila che si va formando. Nell'avvicinarti non perdi mai di vista Alecsandro e il fratello. Il primo si trova in cima alla colonna e sorride con un'aria soddisfatta. L'altro si sta dando da fare a radunare studenti, prelevandoli a caso dai tavoli, con largo uso di mante e spintoni.

Trafelato ti accosti a un marinaio. Nel vederti, rigido e a disagio di fronte a lui, l'uomo solleva un sopracciglio, interrogativamente.

"Signore, io devo assolutamente unirmi a questo gruppo!"

"Che fretta hai?" brontola il marinaio. Quindi, senza darti tempo di rispondere aggiunge: "Sono i cadetti che selezionano il gruppo, non io!"

"Sarei ben disposto a... *ehm*, pagarle il disturbo, signore" aggiungi, mettendo mano al borsello. L'uomo solleva entrambe le sopracciglia, senza però ribattere nulla.

*Vuoi offrirgli* ***10 Centesimi****? Vai al* ***18***
*Vuoi offrirgli* ***20 Centesimi****? Vai al* ***35***
*Vuoi offrirgli* ***35 Centesimi****? Vai al* ***39***
*Vuoi offrirgli* ***50 Centesimi****? Vai al* ***29***
*Vuoi offrirgli* ***60 Centesimi****? Vai al* ***43***

## 47

Quello di Termen è simile agli altri Rifugi che hai già visto nei giorni scorsi, solo più grande. Esso ha infatti ben tre piani destinati ad alloggiare equipaggi e viaggiatori. Tre sono anche i portoni che si aprono al pian terreno. Probabilmente, per motivi strutturali, oltre che logistici, L'Ostello non può avere un'unica sala refettorio.

I marinai aiutati dai cadetti, sempre solerti nel mollare qualche manrovescio a chi non sta al passo, v'incanalano verso il portone di destra.

L'interno del salone ti accoglie come un vecchio conoscente non particolarmente gradito. L'unica differenza sostanziale rispetto a quelli già visti è data dalla presenza di alcune colonne il cui scopo deve'essere quello di sorreggere i piani superiori. Per il resto, dai pannelli in Legno di Adler, ai tavolacci bisunti e pieni di intarsi, tutto è identico a quanto già visto. Anche il vago odore di cavolo e di carne non proprio freschissima sembra una sorta di marchio di fabbrica di questi posti.

Quasi tutti i tavoli e le tavolate sono occupati da una varia umanità. Nonostante i tentativi dei marinai di mantenere gli studenti di Vajerlsan compatti, questi si disperdono in numerosi gruppi e gruppetti, andandosi a mischiare con gli avventori. Con Etan e Ugeene ti vai a sedere a una lunga tavolata un po' discosta. Un uomo con un logoro cappuccio calato sulla testa si sposta più in là, come se fosse infastidito dalla vostra presenza.

Sei curioso di scoprire il perché di questa strana fermata. Chissà se dopo pranzo ripartirete, oppure se rimarrete a Termen per il resto della giornata. E in quest'ultimo caso, sarete obbligati a rimanere confinati tra le mura del Rifugio? In ogni caso questa potrebbe essere un'ottima occasione per mettere fine alla sfida di Alecsandro... in un modo o nell'altro.

Un omino rubizzo, seduto al vostro stesso tavolo, attira la tua attenzione: è vestito prevalentemente di porpora e ha un singolare cappello a tesa larga ornato da una piuma colorata. Incrociando il tuo sguardo l'uomo ti elargisce un sorriso espansivo.

*Vuoi attaccare discorso con l'uomo vestito di porpora? Vai al **4***
*Preferisci chiacchierare con i tuoi amici? Vai al **25***
*Vuoi cercare Alecsandro Cucnas per vedere cosa sta facendo? Vai al **9***

## 48

Il rientro degli studenti è ancor più caotico della partenza. Mentre il primo gruppo torna a sedere i cadetti si affrettano a radunarne un secondo. A un richiamo tutt'altro che gentile anche tu e i tuoi amici vi alzate.

Durante tutto il tempo cerchi con gli occhi Alecsandro. Eccolo! Alecsandro è in piedi, al suo fianco si pavoneggia Marchel Perry, uno dei suoi luogotenenti, i due sono accerchiati da una piccola folla di ragazzi. Sia Alecsandro sia Perry hanno qualcosa in mano e lo mostrano ai compagni, strappando commenti entusiastici.

Una manata in mezzo alle scapole ti fa riprendere il cammino. Ti eri imbambolato a osservare la scena. Non ci vuole una gran fantasia a intuire cosa mai provochi un tale entusiasmo: deve trattarsi del tuo Spadino. Ma che cosa tiene in mano Marchel Perry? La risposta è ovvia: se Alecsandro sta mostrando il tuo

Spadino Perry deve avere quello di Alecsandro (o forse viceversa). Anche se più piccoli di una spada e più sottili di una daga gli spadini cerimoniali sono comunque troppo ingombranti per tenerne due nascosti sotto la giacca. Quindi è evidente che, se Alecsandro terrà la tua arma, qualcun altro dovrà custodire la sua e quel qualcuno sarà Marchel Perry!

Anche il secondo gruppo di studenti si mette in marcia e tu con loro, strascicando i piedi, cosciente che la partita può dirsi ormai quasi vinta da Alecsandro.

*Cancella i seguenti Codici:* ***SC-EU; SA-EU*** *e segna il Codice:* ***SP-cc*** *a indicare che Alecsandro possiede entrambi gli spadini. Vai al* ***5***

## 49

"UN ATTIMO D'ATTENZIONE. VI PREGO DI FARE SILENZIO".

Un ufficiale è salito sul podio posto dietro all'altare, in fondo al salone. Con tutta la voce di cui dispone, e anche grazie all'acustica dell'edificio appositamente studiata per consentire di udire le orazioni religiose, sta cercando di ottenere una passabile approssimazione di silenzio.

"È un ufficiale del nostro dirigibile" mormora Ugeene, sporgendosi in avanti e facendo cenno a Etan di interrompere il suo ciarlare. "*Shhhht*... Forse finalmente ci spiegheranno il perché di questa sosta"

Piano piano nella vasta sala le discussioni s'interrompono. Tutti gli studenti del primo biennio fissano trepidanti l'uomo in divisa, in attesa di scoprire cosa succederà. I cadetti, invece, hanno un aria molto più rilassata, come se sapessero benissimo cosa sta per accadere e la cosa non gli interessasse particolarmente. Continuano a chiacchierare tranquilli tra di loro, incuranti degli sforzi dell'ufficiale di ottenere il silenzio.

"Chiedo scusa agli ospiti dell'Ostello per l'interruzione" sta dicendo intanto il militare, con i tendini del collo in rilievo e la faccia arrossata per lo sforzo di sovrastare il brusio. "Ma ho un annuncio importante da dare agli studenti dell'Accademia Militare Cattolica di Vajerlsan! Il Vescovo Diocesano di Termen, Sua Eminenza **Parso Ardeelis**, ha deciso omaggiare tutti voi della sua presenza, qui, presso l'Ostello del Rifugio, questa sera per cena. Sua Eminenza in persona officerà il rito del Vespro. Sarà per tanto fondamentale che tutti gli studenti facciano del loro meglio per ben figurare e dimostrino un portamento e una condotta cristianamente marziale" L'uomo si concede una pausa per riprendere fiato. Tra gli studenti del primo biennio si riaccendono i bisbiglii, mentre i ragazzi più grandi si concedono a malapena un espressione compunta con qualche occasionale sbadiglio.

"A tal fine avrete la possibilità di accedere ai vostri bagagli sul dirigibile, appena terminato il pranzo" riprende l'ufficiale. "Verrete scortati a scaglioni nelle gondole dello *Spada del Signore* e lì, sotto la supervisione dei cadetti, potrete prendere le vostre divise di gala e il necessario per la toeletta. Durante il pomeriggio siete tutti comandati a usare i bagni dell'Ostello per mettervi all'onor del mondo" di nuovo il militare si concede una pausa, ma tu già non lo stai più ascoltando. Le conseguenze di quanto hai appena udito si fanno strada nella tua mente.

*Vai al* ***41***

## 50

Avanzi, in coda alla colonna, il capo talmente piegato da farti male al collo, le mani cacciate in fondo alle tasche sono serrate spasmodicamente. Se un cadetto ti vedesse, oppure se uno dei ragazzi davanti a te si voltasse... La tua preoccupazione, però, non è solo questa. Anche ammettendo di riuscire ad arrivare fino al dirigibile cosa farai poi?

Usciti dal Rifugio, la fila di ragazzi s'inerpica sulle rampe di cemento che conducono al molo. Nuovamente nugoli di insetti vi assalgono, attirati dal vostro odore. Qualcuno si ostina a dimenarsi nel vano tentativo di scacciare le bestie, ottenendo così solo di eccitarle ancora di più. Tutti sono concentrati nel compito di raggiungere al più presto la sommità della piattaforma. Per la prima volta ti scopri a sperare di riuscire ad arrivare a bordo senza essere scoperto.

Giunti in cima alla piattaforma un marinaio vi conduce verso la stiva di carico numero tre, la stessa nella quale hai trascorso gli ultimi giorni. Dopo l'accecante riverbero del sole sul cemento, la stiva di carico sembra avvolta da una fitta oscurità. Quando i tuoi occhi iniziano ad abituarsi alla penombra scopri che avete imboccato il breve corridoio che unisce la stiva numero tre con la numero due. Il marinaio si è fermato a metà del passaggio, di fianco ad un boccaporto che deve condurre alle gondole laterali. I ragazzi sono assiepati, metà dentro al condotto, stretti come sardine, e metà ancora nella stiva, intenti a spingere e ad allungare il collo nel tentativo di vedere qualcosa.

Il marinaio attende che cali il silenzio. Infine, rendendosi conto che la sua attesa potrebbe durare in eterno, si risolve nell'urlare: "MA INSOMMA! ZITTI!"

Il rumore si abbassa di pochi decibel ma all'uomo devono sembrare sufficienti. "Avete quindici minuti per prendere la vostra divisa da cerimonia e l'occorrente per lavarvi. Lasciate gli spadini d'ordinanza dove sono. Ripeto: gli spadini li potrete indossare solo al momento del diploma, inoltre nei Rifugi sono proibite le armi. Per qualunque problema, o se non riuscite a tirare giù i vostri bagagli dalle incastellature, chiedete aiuto ai cadetti. Ora, in ordine e non più di due alla volta, potete entrare"

*Decidi ora, senza poter fare alcuno spostamento di oggetti, se hai lasciato la SACCA da VIAGGIO, e tutto ciò che essa contiene ai tuoi amici oppure se l'hai con te.*

*Vai al* ***Paragrafo 1 del Capitolo 2****.*

## 51

Il volto di Ugeene s'illumina di piacere alla tua domanda. Etan invece ti regala uno sguardo allucinato.

"Termen è una fiorente città di oltre ventimila anime" recita Ugeene. "Originariamente *Termen* era il nome di un forte, e del generale che lo edificò. Fu costruito durante la Guerra Celeste come avamposto di rifornimento per i primi aeromobili da guerra. Dopo la guerra, attorno al forte sorse un piccolo centro commerciale; anche grazie al flusso di merci che dai territori conquistati del nord fluivano verso la capitale. Ben presto il centro commerciale si sviluppò trasformandosi una cit-

tadina. Lo sviluppo del mercato del Legno di Adler, di cui è ricca la regione, diede un ulteriore impulso alla crescita dell'abitato. Ma è solo con..."

"Non è possibile!" esclama Etan, spalancando la bocca in un espressione grottesca. "Tu hai imparato un libro a *memoria*! Nessuno, nessun essere umano può parlare *davvero* in questo modo"

L'improvviso rossore che si spande sulle gote del tuo amico rivela che Etan ha colto nel segno. Con gli occhi della fantasia puoi quasi vedere il piccolo Ugeene consumarsi gli occhi, alla luce di una candela, mentre legge e rilegge avidamente ogni informazione possibile sulle tappe del viaggio che lo condurrà verso Vajerlsan, fino a impararle a memoria.

"... Ma è solo con la costruzione della linea ferroviaria Sapia - Agria, che unisce le Diocesi dell'Impero sulla direttrice ovest-est..." continua Ugeene, sforzandosi di ignorare le smorfie buffe dell'amico. Non puoi che ammirare il suo autocontrollo. La voce gli trema appena mentre tu devi fare uno sforzo notevole solo per non metterti a ridere e uno ancora più grande per seguire il senso del discorso. "... che Termen ha visto aumentare a dismisura la propria popolazione. Purtroppo l'improvviso boom economico e demografico ha attirato una gran quantità di feccia non solo dai quattro angoli dell'Impero ma da tutta Mizar. Infatti attorno alla città vecchia e alla zona industriale sorge un anello di baraccopoli, case costruite senza alcun piano regolatore e zone di malaffare in cui il vizio e il peccato dilagano"

"Davvero?" interviene Etan, improvvisamente interessato.

"Certo!" ribadisce Ugeene, senza scorgere lo scintillio negli occhi dell'altro. "Bische e bordelli sorgono come funghi velenosi non appena ci si allontana dal centro cittadino. Nella Termen bassa si possono trovare nuclei di Westi, Audaxiani, addirittura Mussulmani o Ebrei, tutti promiscuamente mischiati, anziché separati dalla gente per bene in ghetti, delimitati da mura, come dovrebbe accadere in una città civile..."

Il discorso di Ugeene è interrotto da un fortissimo clangore, accompagnato da uno scatto e da una vibrazione che senti riverberarsi lungo la spina dorsale: un gancio d'ormeggio deve avere ancorato il vostro dirigibile a una piattaforma. Siete atterrati.

*Vai al **37***

## 52

Sospiri profondamente, incrociando le dita sopra al tavolo. Al tuo fianco Etan si agita, come se qualcuno gli avesse acceso un fuoco sotto la panca.

"Ma, dico, Alenn!" esplode, afferrandoti per la giacca. Per un momento pensi che si metta a scrollarti come un albero d'olive. "Non hai intenzione di fare nulla? Là c'è quel... maledetto di Alecsandro... e il fratello... e stanno andando..."

"Calmati" rispondi, staccandogli gentilmente le mani dal bavero della tua giacca. "So benissimo cosa sta accadendo ma non posso farci nulla. La mia mossa l'ho già fatta, ieri notte. Ora posso solo aspettare di vedere quali effetti sortirà"

*Vai al **28***

## 53

Tornati al Rifugio prendete nuovamente posto a un tavolo, mentre altri gruppi di studenti partono alla volta del dirigibile. Non state più nella pelle per il desiderio di muovervi, di fare qualcosa. Durante l'attesa Ugeene tira fuori un sacchetto con qualche moneta dentro. Si tratta di poche monete, spiega, recuperati nel proprio bagaglio, però ritiene che dovrebbero stare in tasca a te, il tesoriere del gruppo. Con un'espressione afflitta anche Etan tira fuori due manciate di spiccioli dalle tasche, riversandoli sul tavolo. Dalla sua espressione è evidente che non aveva in programma di dartele, prima che l'amico gli ricordasse della vostra decisione di fare cassa comune.

*Aggiungi al tuo Borsello* ***+55 Cent****.*

*Prosegui la lettura al* ***Paragrafo 1 del Capitolo 4****.*

3
8
5
8

# Capitolo 2

## Caccia e fuga

**1**

Nonostante le raccomandazioni del marinaio, non appena il boccaporto viene aperto tutti i ragazzini vi si precipitano dentro. Un po' trascinato e un po' spingendo a tua volta, avanzi fino a sbucare in un comparto poco illuminato e lungo almeno tre volte la stiva in cui trascorri le tue giornate di volo. Disposti per tutta la lunghezza della gondola si susseguono file e file di impalcature metalliche, simili a alti scaffali rugginosi, imbullonati al pavimento. In queste scaffalature sono stipati bauli di ogni dimensione e foggia. Per garantire ulteriore stabilità le impalcature -e i loro contenuti- sono ancorate da una serie di cordami assicurati ad anelli di ferro fissati direttamente al pavimento. Ordinate etichette identificano il proprietario di ogni baule.

A rendere ancor più caotico il paesaggio ci sono numerose casse impilate a mo' di muraglioni, con impresso lo stemma Pontificio. Sicuramente si tratta di pezzi di ricambio per il velivolo, oppure rifornimenti da portare a Vajerlsan.

Per un istante rimani imbambolato a guardare le file di bauli, incredulo di trovarti davvero qui. Poi l'urgenza di agire si impossessa di te. Un ragazzo ti sta fissando con la fronte corrucciata, come se non sapesse decidersi se tu sia o meno chi lui pensa.

*Se la tua **Popolarità** e pari a **3** o superiore, vai immediatamente al **44***
*In caso contrario scegli tra le seguenti opzioni:*
*- Cerchi il **tuo bagaglio** per mettere al sicuro il tuo spadino? vai al **45***
*- Cerchi il **bagaglio di Cucnas** per impadronirti del suo spadino? vai al **107***

**2**

Tirando calci a destra e a manca riesci, più per puro caso che per merito a dire il vero, a colpire Nicco ad un ginocchio. La sua presa si allenta e tu ne approfitti per contorcerti fino a sgusciargli tra le braccia mentre Perry, che cercava con poco successo di trattenerti per le gambe, riceve un bel calcio su uno zigomo.

Approfittando del momento favorevole ti lanci lungo il corridoio, lasciandoti alle spalle le imprecazioni furiose di Nicco e i lamenti soffocati di Marchel Perry.

*Perdi **-1 Punti Vigore**. Se a causa di questa perdita sei arrivato a 0 Punti Vigore, stramazzi a terra dopo pochi passi. Vai all'**82***

*In caso contrario fuggi all'**85***

**3**

Un fischio prolungato riempie l'aria, distraendo la folla accorsa per assistere al tuo pestaggio.

"Il marinaio ci chiama" commenta Alecsandro, con tono distaccato, come se parlasse del tempo. "Meglio andare.

Gli studenti si avviano verso l'uscita. Più di uno si sofferma per schernirti a parole o a gesti. Davanti al tuo campo visivo annebbiato compare il volto irregolare di Nicco Cucnas. Sorride, ma questo non aiuta a renderlo più accattivante, semmai il contrario. Il tuo sguardo si sofferma sull'oggetto che ti sta sventolando sotto il naso: si tratta del bastone che gli avevi sottratto, umiliandolo davanti ai suoi compagni, durante il primo giorno di viaggio. "Mi hai fatto sudare per riaverlo, bastardo" sbraita, inondandoti la faccia di saliva.

Sei ancora troppo stordito per cercare di coprirti la testa quando la Verga di Nicco ti si abbatte sopra con un suono secco.

*Lancia un d6 e somma al risultato i tuoi punteggi di STAZZA più ROBUSTEZZA. Se possiedi la Competenza: **Tempra**, aumenta il risultato di **+2.***

*Quanto hai ottenuto?*

***- 12 o meno:** Subisci **1 Ferita Profonda** e perdi **-5 Punti Vigore.***

***- Tra 13 e 16:** subisci **1 Ferita Lieve** e perdi **-4 Punti Vigore.***

***- 17 o più:** perdi **-3 Punti Vigore***

*Che tu sia arrivato a 0 punti Vigore o no, non importa. Il colpo ti precipita in un abisso nero dal quale riemergerai al **105***

*Cancella l'Oggetto Speciale: **Verga**.*

*Se avevi il Codice: **SP-ac** oppure **SP-ca** cancellali e scrivi al posto il Codice: **SP-cc**. Questo sta a indicare che, adesso, Alecsandro ha entrambi gli spadini. Inoltre ti sono stati rubati tutti gli Oggetti non Speciali che avevi nelle sezioni ADDOSSO, CINTURA o nella SACCA da VIAGGIO (se l'avevi con te) <u>ad eccezione</u> degli oggetti che avevi segnato negli spazi grigi (e che quindi erano occultati).*

## 4

***Effettua una Prova su: DESTREZZA, la difficoltà è d8***

***Bonus:*** *Se hai la Competenza:* ***Equilibrio,*** *riduci la difficoltà di* ***-2***

*Se possiedi l'Oggetto:* ***Coltellino intagliato*** *riduci la difficoltà di* ***-1*** *(sei abituato a saltare da un pagliaio all'altro nella tenuta di campagna di tuo padre)*

***Malus****:Se hai con te la SACCA da VIAGGIO ed essa contiene almeno un oggetto aumenta la difficoltà di* ***+1***

*Se superi la prova, vai al* ***91***

*In caso contrario vai al* ***66***

## 5

Corri, piegato in due, sulla sommità delle scaffalature. Un buco, causato dalla mancanza di un ripiano, lungo poco più di un metro, si profila davanti a te. Stringendo i denti aumenti l'andatura.

Proprio nel momento in cui ti accingi a spiccare il balzo la punta della scarpa sinistra ti si incastra in qualcosa. Cadi dritto nel buco che ti accingevi a saltare. Capitomboli malamente su un baule sottostante e, di lì, precipiti direttamente sul pavimento d'acciaio della gondola. Un esplosione di dolore vermiglio ti annebbia la vista.

*Lancia un d8 e somma il risultato al tuo punteggio di STAZZA più ROBUSTEZZA. Quanto hai ottenuto?*

***- 11 o meno:*** *Subisci* ***2 ferite Lievi*** *e perdi* ***-6 Punti Vigore.***

***-Tra 12 e 15:*** *Subisci* ***1 Ferita Lieve*** *perdi* ***-4 Punti Vigore.***

***- 16 o più:*** *Subisci* ***0 ferite*** *e perdi* ***-3 Punti Vigore.***

*Se sei svenuto (ossia sei arrivato a 0 Punti Vigore) vai all'****82***

*In caso contrario tenti di rialzarti ma, prima che tu ci riesca, vai al* ***51***

## 6

Nella caotica atmosfera della gondola non è facile isolare dei singoli rumori. Nonostante questo ti sembra di udire una voce maschile, da adulto, provenire da qualche parte alla tua destra. Molto più preoccupante è il rumore di passi in corsa che, da sinistra, si stanno avvicinando. Stai per darti alla fuga quando scorgi, poco distante, due grandi casse rettangolari posizionate in modo da formare uno stretto angolo.

*Se la tua STAZZA è pari a 5 o meno, puoi tentare di nasconderti nell'angolo formato dalle due casse al* ***62***

*Se invece sei troppo grosso, o se pensi che nascondersi non sia una buona idea, puoi correre nella direzione da cui viene la voce del marinaio. Vai al* ***39***

## 7

L'oggetto colpisce Nicco proprio sulla cima del cranio, producendo un rumore sordo. Il ragazzo lascia la presa per portarsi le mani alla testa, ottenendo così di precipitare al suolo.

Ti sporgi per osservare il cadetto, e per sincerarti di non averlo ammazzato. Nicco è rattrappito in posizione fetale e si tiene la testa con le mani, gemendo forte. Dopo un attimo rotola sulla schiena e lancia un grido di rabbia e dolore.

Dispiaciuto, adesso, per non avergli fatto più male, esamini la situazione. Se non ti sei del tutto confuso l'uscita dovrebbe trovarsi alla tua destra. In quella direzione ci sono due scaffalature sulle quali potresti saltare. Purtroppo arrivarvi richiederebbe un balzo di tutto rispetto e non sei sicuro di farcela, tanto più avendo pochissimo spazio per prendere la rincorsa. Altrimenti potresti proseguire lungo la serie di scaffalature, sulle quali ti trovi, che serpeggiano per una decina di metri, prima di digradare verso il pavimento, il tragitto presenta alcuni "buchi" tra una struttura metallica e l'altra ma pensi di poterli superare senza problemi.

*Segnati il codice:* ***F-CC*** *e decidi cosa fare.*

*Corri lungo le scaffalature sulle quali ti trovi? vai al* ***101***

*Tenti il salto lungo fino agli scaffali alla tua destra? Vai al* ***32***

## 8

Cosa fare? Cosa fare? Cosa.....

Stai ancora ruotando su te stesso come una trottola, cercando disperatamente una via d'uscita, quando Nicco Cucnas compare alle tue spalle. E' rosso in volto e gli occhi neri sembrano mandare scintille. Non vedi traccia del fratello o di Perry.

*Se vuoi* ***combatterlo,*** *vai al* ***23***

*Se invece pensi sia più saggio* ***arrendersi,*** *vai al* ***51***

## 9

Con la gamba resa insensibili a causa del colpo, strisci in direzione di Nicco. Un'altra cassa va a schiantarsi vicino a te ed è come se le trombe della fine del mondo squillassero ad un centimetro dalle tue orecchie. Stramazzi. Hai gli occhi aperti ma non sei del tutto cosciente; vedi, ma senza riuscire a dare un senso compiuto alle immagini che ti si parano davanti, un ragazzino biondo sta urlando qualcosa ad uno più grande, moro e dal volto irregolare. La voce è un ronzio lontano ma il ragazzo bruno deve capirle perché fa uno scatto in avanti, ti afferra per un braccio e ti trascina via.

*Lancia un d10 e somma il risultato al tuo punteggio di STAZZA più ROBUSTEZZA. Quanto hai ottenuto?*

***-12 o meno:*** *Subisci* ***1 Ferita Profonda****;* ***1 Ferita Lieve*** *e perdi* ***-8 Punti Vigore***

***-Tra 13 e 16:*** *Subisci* ***2 Ferite Lievi*** *e perdi* ***-6 Punti Vigore***

***- 17 o più:*** *Subisci* ***1 Ferita Lieve*** *e perdi* ***-5 Punti Vigore***

*Che tu sia arrivato a 0 Punti Vigore o no, non importa. Sei talmente stordito che devi andare all'****82***

## 10

Il rumore degli inseguitori è sempre più vicino. Non hai tempo da perdere! Ti infili nello stretto spazio tra due bauli mal allineati e delle casse. Nel vedere il modo in cui un bagaglio sopra la tua testa sporge ti chiedi quanto possa pesare e quale effetto potrebbe mai avere sulle tue ossa se decidesse di cadere proprio a-desso.

Un rumore di passi ti distoglie da queste preoccupazioni. Nicco compare davanti al tuo campo visivo. Si ferma, ansimando appena. Lo vedi inclinare il capo di lato, in ascolto.

***Effettua una prova su: FREDDEZZA, La difficoltà è d8***
***Bonus**:Se hai la Competenza: **Furtività,** diminuisci la difficoltà di -**2***
*Se superi la prova, vai al **43***
*In caso contrario vai al **51***

## 11

Perry scosta delicatamente gli effetti personali del suo capo,borbottando tra se. Dopo pochi istanti si risolleva, stringendo in pugno la forma inconfondibile di uno Spadino. Stupito osservi nuovamente il cartello appeso al baule. Non c'è dubbio, si tratta proprio del bagaglio di Alecsandro. Ma perché mai Perry sta cercando di derubarlo?

"Marchel!" la voce ti fa sobbalzare, ti rintani ancor di più nell'ombra, mentre Perry si volta tranquillamente verso i nuovi arrivati. Da un passaggio laterale sbucano Alecsandro Cucnas e suo fratello Nicco. Il primo ha un espressione contrita mentre il secondo sbuffa impaziente al suo fianco. Perry non accenna nemmeno a nascondere lo Spadino. Nel vedere questo improvvisamente capisci cosa sta accadendo: Alecsandro ha mandato Perry a recuperare il suo Spadino e a

metterlo al sicuro, mentre lui ed il fratello cercavano il tuo baule. Ecco spiegata l'espressione contrariata che leggi sul volto di Alecsandro.

"Tutto a posto, Alecsandro, ho preso tutto" esclama Perry, mostrando trionfante l'arma da cerimonia. "Vuoi che te la dia?"

Alecsandro scuote la testa. "Tienilo tu. E stai attento a nasconderlo bene. Ora abbiamo un altro problema".

"Un problema? Che problema?"

"A quanto pare" interviene Nicco, con una nota divertita nella voce. "Quel da Morante non è così cretino, come mio fratello sperava"

Alecsandro lancia un occhiata di fuoco al fratello, prima di mostrare le mani vuote all'amico. Ignorando le esclamazioni stupite di Perry Alecsandro si mette a camminare avanti e indietro, ragionando ad alta voce: "Lo ha fatto ieri sera. Non c'è altra possibilità! Ma non ha cercato di uscire da qui con il suo spadino addosso. Se lo avesse fatto i militari perquisendolo avrebbero trovato l'arma... gliela avrebbero requisita e rimessa a posto... *ummm*"

*Ti fai vedere, mettendo a rischio la tua incolumità, pur di distrarre Alecsandro dai suoi ragionamenti? Vai al* ***61***

*Rimani al sicuro, nascosto nell'ombra, ad ascoltare i ragionamenti di Alecsandro al* ***52***

## 12

Rimani nascosto per qualche tempo ad ascoltare i rumori della caccia all'uomo che prosegue. Lo scalpiccio di numerose suole ti sfiora, senza che a nessuno venga in mente di guardare dietro ai due bauli. Poi, finalmente, il suono acuto di un fischietto richiama i ragazzi all'ordine. Pian piano voci e rumori si allontanano. Solo quando il silenzio è assoluto ti azzardi ad uscire fuori.

*Vai al* ***29***

## 13

L'incertezza sul viso di Nicco si trasforma in paura. Retrocede, alzando le mani. Per un attimo pensi di usarlo come ostaggio per raggiungere l'uscita della gondola, ma devi escludere subito l'idea. Nicco è troppo pericoloso! Approfitterebbe di ogni minima occasione per disarmarti.

"Voltati!" gli ordini.

Seppur controvoglia Nicco si gira. Con decisione afferri la pistola per la canna e cali un colpo violento alla nuca del cadetto. Il ragazzo stramazza a terra. Tra i capelli neri vedi fiorire delle striature rosse di sangue.

*Essere riuscito a intimidire e a mettere fuori combattimento Nicco non è stata un'impresa da poco. Per questo guadagni fino a* ***+1 Punto Volontà***

*Se hai almeno* ***3 punti*** *di* ***Popolarità,*** *vai al* ***75***

*In caso contrario vai al* ***28***

## 14

Ignorando la posizione scomoda rimani fermo, in attesa. Una manciata di secondi più tardi un drappello di quattro ragazzi, tra cui riconosci Alecsandro, ti passano davanti. Probabilmente stanno seguendo i passi di Nicco, convinti che il cadetto ti stia braccando da vicino.

Aspetti che il gruppetto si allontani, quindi ti contorci fino ad uscire dallo stretto nascondiglio. Senza esitazione ti incammini dalla parte opposta a quella dei tuoi inseguitori. Poco dopo il corridoio di scaffali si spezza in una serie di pile isolate di casse e di scaffalature basse, disposte apparentemente a caso. Da una parte vedi un ragazzo impegnato a frugare in un baule. Dall'altra scorgi passare di corsa due studenti. Alle tue spalle si alza un urlo di rabbia: Nicco Cucnas si è accorto di averti perduto.

*Se il tuo Punteggio di **Popolarità** è pari a **4** o superiore vai subito al **38***
*In caso contrario **Effettua una prova su: PERCEZIONE, la difficoltà è d8.***
***Bonus:** Se possiedi la Competenza: **Orientamento** riduci la difficoltà di **-2***
*Se superi la prova, vai al **90***
*In caso contrario qualcuno ti è strisciato silenziosamente alle spalle. Vai al **51***

## 15

"Eccoti qua, *piccolo*... ma cosa?" la voce di Nicco risuona alle tue spalle, ma tu non la senti neppure. Stai fissando a bocca spalancata la parete di casse inclinarsi sempre più, incombendo sopra di te.

Con uno schiocco secco una corda si spezza, frustando l'aria. Una voce nella tua testa urla di scappare, mentre un'altra ti da dell'idiota e si domanda come ti sia venuta l'idea di tagliare quelle corde. Eppure non riesci a fare altro che osservare il lento disgregarsi della costruzione. Solo quando la prima cassa si schianta a pochi metri da te, schizzando tutto intorno rivetti d'acciaio, finalmente ti rendi conto di non essere un semplice spettatore. Ti volti per fuggire, ma è come se fossi sotto l'effetto di una qualche polvere obnubilante perché ogni tuo movimento pare avvenire al rallentatore. Un altra cassa cade e va in frantumi alle tue spalle. Qualcosa ti colpisce alle gambe, gettandoti in terra. Più in là vedi un gruppetto di ragazzi fissare attonito la scena. Molto più vicino ti sta osservando Nicco Cucnas. Se volesse gli basterebbero due passi per raggiungerti e trarti in salvo, ma nel suo sguardo leggi solo paura ed eccitazione.

*Lancia un d6. Quanto hai ottenuto?*
***- 3 o meno**: Vai al **17***
***- 4 o più**: Vai al **9***

## 16

Osservi una pila di libri scolastici, camicie, calzini, giacche e pantaloni, un paio di borse chiuse contenenti, probabilmente, effetti personali o da toeletta e... appoggiato sopra a tutto questo lo spadino da cerimonia di Cucnas, parzialmente coperto da un panno di velluto marrone con decorazioni d'oro cucite sopra. Incapace di credere a tanta fortuna ti chini ad afferrare l'arma chiedendoti se, per caso, fosse proprio quello l'obiettivo di Perry.

La risposta ti arriva insieme alla sgradevole voce di Alecsandro Cucnas: "Allora, Marchel, hai preso il mio spadino? Voglio che lo custodisca tu così..." Alecsandro e il fratello, Nicco, sbucano da uno stretto passaggio tra due scaffalature. Vi fissate per un istante, riconosci il tuo spadino stretto nelle sue mani. Alecsandro, con la bocca ancora aperta a metà della frase, guarda frastornato ora te, ora Perry. Nicco invece non esita che una frazione di secondo prima di lanciartisi contro.

*Segnati un Codice:* ***SP-ac.***

***Effettua una prova su: DESTREZZA, La difficoltà è d8***

***Bonus****:Se hai la Competenza:* ***Atletica*** *diminuisci la difficoltà di* ***-2***

***Malus****:Se hai con te la SACCA da VIAGGIO e questa contiene almeno un oggetto ne sei impacciato per cui aumenta la difficoltà di* ***+1***

*Se superi la prova, vai al* ***76***

*In caso contrario vai al* ***51***

## 17

Con la gamba insensibile a causa del colpo, strisci in direzione di Nicco ma un rumore da fine del mondo ti inchioda al suolo.

Non capisci... non senti dolore, solo uno strano senso di calore irradiarsi dalla schiena al resto del corpo. Vorresti girarti per guardare cosa è successo ma scopri di non riuscire a farlo. Allunghi una mano verso Nicco; lui però continua ad osservarti, immobile, con il volto terreo e uno strano luccichio negli occhi. La mano ti ricade, pesantissima. Ti senti esausto. Appoggi la testa sulla superficie fredda e del pavimento. Qualcosa di denso e sciropposo sta formando una pozza sempre più larga davanti ai tuoi occhi.

Ora hai freddo...

*Alenn da Morante è morto con gli arti inferiori e la schiena schiacciati da una pesante cassa contenente ingranaggi d'acciaio.*

**FINE**

## 18

Dopo un primo momento di sorpresa - evidentemente Nicco è abituato ad infierire su vittime inermi - il ragazzo blocca un tuo pugno, afferrandoti per il polso con una facilità disarmante. Senza avere il tempo di capire come, ti ritrovi con un braccio piegato dietro la schiena. Con una risata piena di scherno il cadetto ti colpisce tre volte al fianco, quindi ti getta in terra.

*Lancia un d6 e somma al risultato i tuoi punteggi di STAZZA più ROBUSTEZZA. Quanto è il risultato?*

***- 12 o meno:** Subisci **1 Ferita lieve** e Perdi **-3 Punti Vigore***

***- 13 o meno:** Perdi **-3 Punti Vigore***

***- 14 o più:** Perdi **-1 Punti Vigore***

*Se sei svenuto (ossia sei arrivato a 0 Punti Vigore) vai all'**82***

*In caso contrario vai al **51***

## 19

La tua attenzione è attirata da due bauli abbandonati ai piedi di una scaffalatura. I bagagli sono disposti ad angolo rispetto alla struttura metallica e l'angusto spazio così formato sembrerebbe un ottimo nascondiglio. La voce del marinaio risuona così vicina da farti sobbalzare. Sembra che stia discutendo con qualcuno.

*Raggiungi il marinaio e il boccaporto che conduce all'uscita? Vai al **90***

*Preferisci rintanarti tra i due bauli e rimanervi nascosto? Vai al **12***

## 20

Un fischio prolungato riempie l'aria, distraendo la folla accorsa per assistere al tuo pestaggio.

" Meglio andare" commenta Alecsandro, con tono distaccato, come se parlasse del tempo. Alle sue parole gli studenti si avviano verso l'uscita. Più di uno si sofferma per schernirti a parole o a gesti.

Davanti al tuo campo visivo annebbiato compare il volto irregolare di Nicco Cucnas. Volendo evidentemente essere più incisivo degli altri, il fratello di Alecsandro decide di salutarti con un calcio proprio in mezzo al petto. Senza fiato stramazzi all'indietro. Rimani per terra a rantolare, con le orecchie piene delle risate cattive dei ragazzi che si allontanano.

*Perdi **-2 Punti Vigore**. Che tu sia arrivato a 0 punti Vigore o meno non importa. Il colpo ti ha tramortito e rimani a terra ad annaspare fino al **105***

*Se avevi il Codice: **SP-ac** oppure **SP-ca** cancellali e scrivi al posto il Codice: **SP-cc**. Questo sta a indicare che lo spadino che tenevi in mano ti è stato sottratto e che, adesso, Alecsandro è in possesso di entrambi gli spadini.*

*Inoltre ti sono stati rubati tutti gli Oggetti non Speciali che avevi nelle sezioni ADDOSSO, CINTURA o nella SACCA da VIAGGIO (se l'avevi con te) <u>ad eccezione</u> degli Oggetti che avevi segnato negli spazi grigi (e che quindi erano occultati).*

## 21

"TU, FERMO!" L'ordine del marinaio ti colpisce come una scudisciata. "Ma porcocane!" impreca l'uomo, venendoti incontro a lunghe falcate "Possibile mai che voi marmocchi non siate capaci neppure a soffiarvi il naso da soli? Dov'è la tua divisa di gala per questa sera?"

Non sapendo cosa rispondere allarghi le braccia.

"Non hai trovato il tuo baule, *eh*? Ora ti toccherà tornare qui con il prossimo gruppo... e noi intanto perdiamo tempo!"

Con uno scappellotto il marinaio ti spedisce assieme agli altri studenti. Quindi si volta e, con fare risoluto, si porta un piccolo fischietto d'ottone alle labbra e vi soffia dentro per richiamare tutti indietro.

*Vai al **103***

## 22

*Lancia un d6. Quanto hai fatto?*
***- 1 o 2:** Vai al **42***
***- 3 o più:** Vai al **40***

## 23

*Lo affronti a mani nude? Vai al **98***
*Se hai un Codice: **SP-ca** oppure **SP-ac** allora vuol dire che stringi in pugno uno **Spadino,** se vuoi puoi usarlo contro Nicco. Vai al **59***
*In alternativa, se hai ADDOSSO o nella CINTURA uno di questi Oggetti: **Baionetta, Coltellino a serramanico, Coltellino Intagliato, Coltellaccio da cucina** puoi usarli contro Nicco**.** Scegli quale arma estrarre e vai al **59***
*Infine, se hai ADDOSSO o nella CINTURA l'Oggetto: **Pistola** e vuoi estrarla, vai al **106***

## 24

"Dai sbrigati" senti dire Alecsandro al fratello, chino ad esaminare il tuo baule.

"Ecco, è aperto" dice Nicco, alzandosi. "Prendi il tuo stupido trofeo e poi muoviamoci a cercare i nostri bagagli. Abbiamo poco tempo"

"Sta tranquillo, Nic, ho già pensato a mandare qualcuno a prendere le mie cose"

"Ma io no!"

"Ed è questo il tuo problema, Nic, tu pensi sempre troppo poco"

"Io... non ti permettere di..."

"Zitto, adesso" taglia corto Alecsandro. Ti stupisci nel vedere il fratello, quello che tutti i cadetti temono, tacere all'istante. Si limita a incrociare le braccia e a guardarsi attorno con aria torva. "Fammi assaporare in santa pace questo momento..." mormora Cucnas, mentre si sprofonda nel tuo baule, sparpagliando sul pavimento vestiti e libri di scuola. Stringi i denti per la frustrazione ma Nicco sta guardando proprio nella tua direzione e se uscissi allo scoperto ti vedrebbe sicuramente.

Alecsandro si risolleva, stringendo in mano il tuo spadino, avvolto in un panno di velluto rosso con arabeschi dorati ricamati sopra. Prima che possa esprimere il trionfo che gli leggi nello sguardo, però, l'arrivo di un altro ragazzo cattura la sua attenzione.

"Eccomi!" esclama il nuovo venuto, quindi, agitando in aria un fagotto, aggiunge: "Tutto a posto, Alecsandro, ho preso tutto"

"Alla buon'ora, Marchel" risponde Alecsandro. "Hai preso anche la mia spada?"

"Sì ce l'ho qui" il ragazzo, che riconosci essere Marchel Perry, uno dei luogotenenti di Cucnas, estrae lo Spadino di Cucnas dal fagotto di vestiti, sventolandolo allegramente. "La vuoi tu?"

Alecsandro scuote la testa. "Tienila tu, per adesso. Io terrò questo!" dice, mettendo la tua arma sotto il naso dell'amico. Questi sorride nel vederla in mano al suo capo. Nicco invece sbuffa di impazienza. Nascosto nel tuo anfratto osservi la scena con la mascella serrata e gli occhi lucidi. Alecsandro aveva previsto tutto e ora ha in mano la tua spada mentre la sua è al sicuro nelle mani di un suo fedele amico. Se non trovi il modo di fare qualcosa, e subito, Alecsandro vincerà la sfida e tu perderai la faccia e, quel che è peggio, il tuo spadino da cerimonia.

*Vuoi balzare fuori dal tuo nascondiglio, strappare il tuo Spadino delle mani di Cucnas e dileguarti nel labirinto di bagagli? Vai al **78***

*Preferisci rimanere nascosto e aspettare di tornare dai tuoi amici? Vai al **48***

## 25

Istintivamente ti chini per schivare l'oggetto, - una tabacchiera in legno - che sibila oltre la tua testa. Troppo tardi ti accorgi che questa era solo un diversivo. Cucnas è già entrato sotto la tua guardia, con una mano allontana la tua arma mentre con l'altra ti afferra il polso. Le dita del ragazzo ti stringono dolorosamente, impedendoti di indietreggiare. Nicco ti attira verso di se, per un folle istante pensi che voglia abbracciarti.

Poi il mondo intero esplode in una festa di luci e colori. Nicco ti ha dato una testata alla radice del naso, ma tutto ciò che senti è un ronzio acuto e la sensazione di qualcosa di umido e caldo che ti cola sul labbro superiore e sul mento. Con una risata piena di scherno il cadetto ti spintona, facendoti cadere in terra. La tua arma vola nell'aria, andando a cadere diversi metri più in là.

*Se l'arma non era un Oggetto Speciale, cancellalo dal tuo equipaggiamento. Quindi lancia un d6 e somma il risultato ai tuoi valori di STAZZA più ROBUSTEZZA. Quanto hai ottenuto?*

***- 13 o meno:** Subisci **1 ferita Leggera** e perdi **-3 Punti Vigore***

***- 14 o più:** Perdi **-2 Punti Vigore***

*Se sei svenuto (ossia sei arrivato a 0 Punti Vigore) vai all'**82***

*In caso contrario vai al **51***

## 26

A fatica ti arrampichi fino in cima. La tua idea era quella di stenderti e rimanere nascosto, in attesa che cadetti e studenti se ne andassero. Purtroppo hai appena guadagnato la cima del muro di casse che una voce sgradevole risuona sotto di te. "Scendi subito! Bastardo. Scendi o ti ammazzo!" voltandoti vedi il volto contratto dalla furia di Nicco Cucnas fissarti da basso.

*Se hai con te uno di questi oggetti: **Scodella e cucchiaio; Gancio; Fiaschetta; Breviario; Lanterna a Olio; Razioni Militari,** puoi scagliarlo sulla testa di Nicco, nel tentativo di metterlo fuori gioco. In questo caso cancella dal tuo inventario l'oggetto che decidi di lanciare e vai al **108***

*Oppure puoi fuggire, saltando da una scaffalatura all'altra, cercando di raggiungere l'uscita. Vai al **49***

## 27

Terminato di prendere le cose dal baule lo richiudi e ti ci siedi sopra. Poco dopo Etan e Ugeene ti raggiungono e ti siedono a fianco. L'imbarazzo è palpabile. Nessuno vuole arrischiarsi ad aprir bocca per primo. Sapete che qualunque discussione finirà per vertere sulla sfida di Alecsandro. La sfida che Alecsandro ha già vinto, avendo in mano entrambi gli Spadini.

"AL DIAVOLO NON HA VINTO!" ruggisce Etan, spezzando finalmente il silenzio.

"Etan..."

"NO. Sta zitto, Ugeene! I termini della sfida erano chiari: *Chi alla fine del viaggio sarà in possesso dello spadino dell'altro vincerà. Umilierà l'avversario e si terrà l'arma come trofeo!"*

"Ma..."

"Ma *alla fine del viaggio* manca ancora un giorno e mezzo! Non so voi ma io mi rifiuto di darla vinta a quella carogna di Cucnas"

Il suono acuto del fischietto del marinaio richiama i ragazzi verso il boccaporto. Con le vostre cose strette al petto, tornate indietro. Silenziosamente ringrazi Etan per la sua tenacia. Sai di avere pochissime probabilità di recuperare il tuo Spadino. Figuriamoci entrambi. Ma l'incrollabile fiducia di Etan ti ha in parte contagiato, o quantomeno è servita a rimuovere il macigno che ti gravava sul petto.

*Vai al **113***

## 28

Nicco si sta rialzando. Dal suo sguardo ti rendi conto che, indipendentemente da quel che farai ora, non si fermerà prima di averti messo le mani addosso. Non avendo alternative ti lanci di corsa lungo il corridoio di bauli, tornando sui tuoi passi. Hai compiuto appena una manciata di metri quando incontri Alecsandro, Perry e altri due ragazzi che non riconosci. Ad un cenno di Cucnas i tre sgherri avanzano, allargandosi a ventaglio. Indietreggi, sollevando i pugni, ben deciso a vender cara la pelle ma un colpo alla base della nuca ti fa barcollare in avanti.

*Nicco!* Il pensiero viene spazzato via da un secondo colpo, ancora più forte, all'altezza dei reni che ti fa stramazzare in terra.

*Lancia un d6 e somma al risultato i tuoi punteggi di STAZZA più ROBUSTEZZA. Quanto hai ottenuto?*

***- 12 o meno:** Perdi **-3 Punti Vigore***

***- 13 o più:** Perdi **-1 Punti Vigore***

*Se sei svenuto (ossia sei arrivato a 0 Punti Vigore) vai all'**82***

*In caso contrario vai al **51***

## 29

Per qualche minuto ti aggiri nella gondola deserta. Ora che tutti gli studenti sono andati via il posto sembra innaturalmente silenzioso e i tuoi passi risuonano cupi. Raggiunto il tuo baule e ti ci stendi sopra, esausto. Per la prima volta da quando sei partito ti ritrovi completamente solo! Non c'è nessuno che ti guardi male in quanto figlio di un prelato, nessuno che ti lanci assurde sfide, non ci sono nemmeno Ugeene e Etan. Ti senti un po' in colpa per questo pensiero ma devi ammettere che anche il trovarti lontano dalle loro aspettative e dai loro battibecchi è rilassante. Senza soluzione di continuità scivoli nel dormiveglia e poi nel sonno.

***

Vieni riportato bruscamente alla realtà da qualcuno che ti scrolla. Per qualche tempo non riesci a discernere tra la realtà e i confusi sogni cdacui sei stato strappato. Etan ti ha abbrancato per le spalle e continua a scuoterti vigorosamente. "Porcocane, Alenn, lo sai che ci hai fatto prendere un colpo?

"*Uuuuh*?"

Il faccione tondo di Ugeene spunta da dietro le spalle di Etan. "Sì, quando non ti abbiamo visto tornare con il gruppo di Alecsandro abbiamo temuto il peggio"

"Io..." bofonchi, scoprendo di avere la gola ruvida come cartavetro.

"Ora non c'è tempo" t'interrompe Etan, smettendo finalmente di scuoterti. "Il marinaio è nervoso, non so se è successo qualcosa con il gruppo precedente ma abbiamo i minuti contati e dobbiamo sbrigarci!" detto questo si allontana alla ricerca del suo baule. Ugeene ti lancia un ultima occhiata prima di seguirlo.

*Il breve riposo ti permette di recuperare fino a **+1 Punto Vigore**. Vai al **56***

## 30

Un piede scivola, seguito un attimo dopo dal compagno. Per qualche istante rimani a penzolare nel vuoto, con le mani strette al bordo rinforzato di un baule. Con un urlo soffocato lasci la presa, cadendo all'indietro. L'impatto con il suolo ti fa sbattere violentemente i denti. Ti sei fatto male ad una caviglia e entrambe le ginocchia sembra stiano andando a fuoco. Rimani per un istante con le palpebre serrate, concentrato sul dolore.

Un rumore ti fa spalancare gli occhi. Dei passi si stanno avvicinando rapidamente. Con un gemito ti rimetti in piedi e arranchi lungo il corridoio, pregando di trovare una via di fuga o un buco in cui nasconderti.

*Lancia un d6 e somma al risultato i tuoi punteggi di ROBUSTEZZA più STAZZA. Quanto hai ottenuto?*

***- 10 o meno:** Subisci **1 Ferita Lieve** e perdi **-3 Punti Vigore***

***- tra 11 e 14:** Perdi **-2 Punti Vigore***

***- 15 o più:** Perdi **-1 Punto Vigore***

*Se sei svenuto (I tuoi Punti Vigore sono arrivati a 0) dopo pochi metri stramazzi in terra, spossato. Vai subito all'**82***

*In caso contrario vai all'**85***

## 31

Ansimando appena ti arresti, guardandoti intorno. Ti trovi in un breve corridoio costituito sui due lati dalle alte scaffalature metalliche. Il passaggio curva lievemente verso babordo (sinistra) impedendoti di vedere dove sfoci. Alle tue spalle senti i richiami rabbiosi dei fratelli Cucnas.

*Vuoi:*

*- **Proseguire** lungo il corridoio? Vai all'**85***

*- **Tornare** sui tuoi passi? Vai al **63***

## 32

***Effettua una Prova su: DESTREZZA, la difficoltà è d12***

***Bonus:*** *Se hai la Competenza: **Atletica** riduci la difficoltà di **-2***

*Se possiedi l'Oggetto: **Coltellino intagliato** riduci la difficoltà di **-1** (sei abituato a saltare da un pagliaio all'altro nella tenuta di campagna di tuo padre)*

*Se hai segnato il Codice: **F-CC** vuol dire che Nicco è fuori gioco e hai il tempo di concentrarti. Diminuisci dunque la difficoltà di **-1***

***Malus**:Se hai con te la SACCA da VIAGGIO ed essa contiene almeno un Oggetto, aumenta la difficoltà di **+1***

*Se l'avevi segnato sulla Scheda, cancella il Codice: **F-CC**.*

*Se superi la prova, vai al **60***

*In caso contrario vai al **66***

## 33

Con uno sforzo di volontà non indifferente ti obblighi a smettere di correre alla cieca per fermarti e fare il punto della situazione. Ansimando appena ti guardi intorno: stai percorrendo un breve corridoio costituito sui due lati dalle alte scaffalature metalliche ricolme di bagagli. Le scaffalature non sono state disposte in modo perfettamente rettilineo, - d'altronde sembrano oggetti di fattura approssimativa, probabilmente in origine svolgevano chissà quali altre funzioni - per questo il passaggio curva lievemente verso babordo (sinistra), impedendoti di vedere dove sfoci. Alle tue spalle senti i richiami rabbiosi dei fratelli Cucnas. Poco più avanti, sulla destra, scorgi una stretta rientranza creata da una scaffalatura e da alcune casse non ben allineate. Per finire noti che in diversi punti potresti provare ad arrampicarti sulle intelaiature, in tal modo saresti forse più visibile ma avresti anche una migliore visuale di quel che sta accadendo e maggiori vie di fuga.

*Vuoi:*

*- **Proseguire** lungo il corridoio? vai all'**85***

***[Solo se la tua STAZZA è pari a 4 o inferiore]**- Ti **nascondi** nell'ombra della rientranza alla tua destra? Vai al **10***

*- Ti **arrampichi** sulle scaffalature? Vai al **110***

*- **Torni indietro** lungo il corridoio ? Vai al **63***

## 34

Perry deve aver avvertito qualcosa perché si volta un istante prima che tu cali il colpo. Nel tentativo di schivare il ragazzo cade all'indietro. Rotola goffamente sul bordo del baule, finendo in terra.

Esiti, domandandoti se sia il caso di combattere con lui piuttosto che darti alla fuga. La domanda diventa accademica nel sentire la sgradevole voce di Alecsandro Cucnas alzarsi alle tue spalle: "Allora, Marchel, hai preso il mio spadino? Voglio che lo custodisca tu così..." Alecsandro e il fratello, Nicco, sbucano da uno stretto passaggio tra due scaffalature. Il primo ti fissa, con la bocca ancora aperta a metà della frase. Nicco, invece non esita che una frazione di secondo prima di lanciartisi contro.

*Se avevi segnato un Codice: **SC-EU**, cancellalo e scrivi , al posto, il seguente Codice: **SN-nc***

*Se invece avevi segnato un Codice: **SA-EU**, cancellalo e scrivi , al posto, il seguente Codice: **SN-cn***

*Se non avevi nessuno di questi due codici allora segna il Codice: **SP-cc***

***Effettua una prova su: RIFLESSI, La difficoltà è d8***

***Bonus**:Se hai la Competenza: **Atletica** diminuisci la difficoltà di **-1***

***Malus**:Se hai con te la SACCA da VIAGGIO e questa contiene almeno un oggetto ne sei impacciato per cui aumenta la difficoltà di **+1***

*Se superi la prova, vai al **76***

*In caso contrario vai al **51***

## 35

*Lancia un d6. Quanto hai ottenuto?*

***- 4 o meno**: Vai al **90***

***- 5 o più:** Vai al **80***

## 36

Il suono acuto del fischietto del marinaio, che richiama i ragazzi verso il boccaporto, mette un fine alle tue riflessioni. Affidare a Etan lo spadino è la cosa più sensata da fare. Inoltre lui stesso si è proposto di custodire l'arma per cui non devi sentirti in colpa se questo lo metterà in pericolo.

Con un cenno del capo porgi l'arma a Etan che, con le dita che gli tremano leggermente lo afferra. Lo sguardo di Ugeene si è fatto più cupo ma non hai l'occasione di chiedergli cosa abbia da recriminare. Il fischio si ripete e dovete affrettarvi verso il boccaporto.

*Scrivi l'Oggetto: **Spadino** nello spazio Occultato Medio dell'inventario di Etan. Da adesso in poi quello spazio sarà occupato dallo Spadino indipendentemente dal Grado di Amicizia che hai con Etan. Non potrai spostare lo Spadino da quello spazio a meno che non ti venga espressamente detto nel testo.*

*Riduci di **-1** il **Grado di Amicizia** con **Ugeene Ciric** quindi vai al **113***

## 37

Nicco evidentemente è abituato ad infierire su vittime inermi, perché di fronte alla tua furiosa - e disperata - aggressione, retrocede, confuso. In ogni caso non ti illudi, ti rendi conto che, non appena il cadetto si riavrà della sorpresa, per te saranno dolori. Così aumenti ancor di più il tuo impeto, senza lesinare i calci e le testate.

Un colpo particolarmente fortunato alla mandibola fa perdere l'equilibrio a Nicco che cade all'indietro, roteando buffamente le braccia. Il rumore della sua testa che cozza contro il metallo del pavimento risuona come un gong. Il ragazzo geme, contorcendosi dal dolore. Vorresti sinceramente dedicargli ancora un po' del tuo tempo ma in qualunque momento potrebbero comparire altri studenti alla tua ricerca.

*Aver steso un ragazzo tanto più grande di te, come Nicco, solo con la forza dei tuoi pugni, non è stata un impresa da poco. Per questo guadagni fino a* ***+1 Punti Volontà***

*Se hai un punteggio di* ***Popolarità*** *pari a* ***3 o più,*** *vai al* ***75***

*In caso contrario vai al* ***28***

## 38

"Da Morante... *ehi*! Qui!"

Sussulti nell'udire la voce chiamare il tuo nome. Un ragazzo alla tua sinistra si sta sbracciando per richiamare la tua attenzione: è uno dei fratelli Catelini! Rapidamente lo raggiungi, facendogli contemporaneamente cenno di smettere di urlare il tuo nome a pieni polmoni. Il ragazzo si porta una mano alla bocca, arrossendo violentemente.

"L'uscita è qui vicino, Alenn" sussurra, ora così piano da essere quasi inudibile. "Seguimi, è questione di pochi metri" Catelini - forse è Fabiano, ma non ci metteresti la mano sul fuoco - avanza di qualche passo e ti fa cenno di muoverti.

La voce adirata di Nicco si leva da qualche punto, sempre troppo vicino, dietro di te. Sta urlando ad un compagno di andare dal marinaio e tenerlo occupato... o qualcosa di simile. Ti affretti a seguire Catelini.

*Vai al* ***74***

## 39

Fai in tempo a muovere appena due passi quando la voce aspra di Nicco, alle tue spalle, ti inchioda sul posto. "Eccoti, maledetto!"

Senza nemmeno perdere tempo a voltarti schizzi come un fulmine in una direzione a caso. Saetti tra i bauli e le casse, procedendo a zig-zag, senza la minima idea di dove stai andando. Ti sembra di sentire Nicco ansimare appena un metro dietro di te, hai l'impressione di percepire le sue dita sfiorarti il collo. Stringi i denti sforzandoti di aumentare ancora di più la velocità.

*Se non hai la Competenza:* ***Tempra****, lo sforzo ti costa* ***-2 Punti Vigore****. Se sei arrivato a* ***0 Punti Vigore,*** *stramazzi in terra all'****82***

*Se non sei svenuto* ***Effettua una Prova su: DESTREZZA, la difficoltà è d10***
***bonus:****Se hai la Competenza:* ***Atletica****, riduci la difficoltà di* ***-1***
*Se hai la Competenza:* ***Tempra****, riduci la difficoltà di* ***-1***
***Malus:*** *Se hai con te la SACCA da VIAGGIO con dentro almeno un Oggetto, aumenta la difficoltà di* ***+1***
*Se superi la prova, riesci a seminare Nicco. Quando ti fermi, ansante, senti una voce maschile provenire da lì vicino. Vai al* ***90***
*Se invece non riesci a superare la prova, Nicco ti raggiunge. Vai al* ***51***

## 40

I minuti scorrono lenti come secoli, mentre la gondola si riempie di richiami e di trambusto.

Il fischio modulato del marinaio che chiama a raccolta gli studenti ha su di te l'effetto di una scossa galvanica: fai un salto in aria e dimeni convulsamente le mani, poi il sollievo ti si gonfia in petto come un palloncino... per esplodere nella disperazione più nera nel sentire un grido di giubilo sollevarsi da qualche parte poco lontano e una voce sconosciuta gridare: "L'ho trovato... chiamate Cucnas... l'ho trovato io!"

Anche se volessi tentare qualcosa il continuo passare di studenti davanti al tuo nascondiglio ti impedisce di uscirne. Così non puoi far altro che rimanere nascosto, come un ratto nel muro, a rimuginare sui tuoi sbagli e sul destino avverso, fino a che anche gli ultimi rumori non scompaiono in lontananza. Ormai sei rimasto solo nella gondola.

*Segnati il Codice:* ***SP-cc****.*
*Vai al* ***29***

## 41

Schivi facilmente il goffo attacco di Nicco. Mentre lui va a sbattere contro uno dei supporti metallici delle scaffalature tu ti volti e scappi a gambe levate. Alle tue spalle risuonano le grida di allarme di Alecsandro e, poco dopo, anche quelle furibonde del fratello. Nicco sta chiamando a raccolta i cadetti, mentre Alecsandro fa lo stesso con i suoi *prelati*.

Tutto questo trambusto attirerà sicuramente l'attenzione del marinaio, che richiamerà gli studenti all'ordine e li farà uscire dalla gondola. A quel punto Alecsandro avrà perso la sua possibilità di recuperare lo spadino nascosto. Ma prima che questo accada passeranno minuti preziosi, durante i quali non dovrai farti prendere.

***Effettua una prova su: PERCEZIONE più FREDDEZZA, La difficoltà è d6+d8***
***Bonus****:Se hai la Competenza:* ***Orientamento*** *diminuisci la difficoltà di* ***-1***
*Se hai la Competenza:* ***Caccia e Sopravvivenza*** *diminuisci la diff. di* ***-1***
*Se superi la prova, vai al* ***33***
*In caso contrario vai al* ***31***

## 42

I minuti scorrono lenti come secoli, mentre la gondola si riempie di richiami e di trambusto.

Il fischio modulato del marinaio che chiama a raccolta gli studenti ha su di te l'effetto di una scossa galvanica: fai un salto in aria e dimeni convulsamente le mani, poi il sollievo ti si gonfia in petto come un palloncino. Per qualche tempo i rumori della ricerca si fanno ancora più intensi. Giureresti di sentire la voce di Alecsandro Cucnas inveire contro l'inettitudine dei suoi seguaci. Alla fine i richiami sempre più insistenti del marinaio obbligano tutti a dirigersi verso l'uscita.

Anche se desiderassi infiltrarti nuovamente nel gruppo il continuo passaggio di studenti davanti al tuo nascondiglio ti impedisce di uscirne. Così non puoi far altro che rimanere dove sei, congratulandoti con te stesso e ringraziando la Provvidenza, fino a che anche gli ultimi rumori non scompaiono in lontananza. Ormai sei rimasto solo nella gondola.

*Se avevi segnato un Codice:* ***SC-EU****, cancellalo e scrivi , al posto, il seguente Codice:* ***SN-nc***

*Se invece avevi segnato un Codice:* ***SA-EU****, cancellalo e scrivi , al posto, il seguente Codice:* ***SN-cn***

*Vai al* ***29***

## 43

Vedi il profilo di Nicco tendersi nel cogliere un rumore sospetto. Fortunatamente non sei stato tu a provocarlo. Il cadetto riparte di corsa e finalmente puoi esalare il respiro troppo a lungo trattenuto.

*Rimani nascosto ancora un po'? Vai al* ***14***

*Esci dal tuo nascondiglio? Vai al* ***58***

## 44

"Ma... da Morante... sei pazzo?" Il ragazzo che ti ha apostrofato in questo modo ti sta osservando con occhi sgranati. "Se un *prelato* ti vedesse... mio Dio! Sei davvero un folle ad esserti infilato così nelle zanne del sauro" aggiunge il ragazzo, bisbigliando e guardandosi attorno con fare cospiratore. Il timore di venir denunciato svanisce non appena lo riconosci. Lo hai visto più volte nei giorni scorsi, seduto pochi posti più avanti del tuo. Si tratta di Aristo Catelini, oppure del fratello Fabiano, - si assomigliano come due gocce d'acqua - entrambi sono amici di Daril Lacon. Sai che i fratelli Catelini, come il loro amico Lacon e alcuni altri, non sono entusiasti di Innocenzo Glaby, il capo dei *laici*; chissà che non siano disponibili ad aiutarti?

Come se stesse leggendoti nella mente Catelini ti si accosta, nel tentativo di coprirti dagli sguardi degli altri studenti. "Sei qui per la sfida di Cucnas, vero?" sussurra, eccitato. "Caspita! Senti, i cadetti hanno preso studenti a caso, ma la maggior parte qui sono *prelati* mentre noi *laici* siamo pochissimi. Inoltre non tutti vorranno aiutarti per cui..." con un evidente sforzo, il ragazzo interrompe il fiume

di parole per raccogliere le idee. "Insomma quello che voglio dire è che siamo pochi ma credo che potremo aiutarti. Se ci dici cosa vuoi fare, ovviamente"

Nel vedere lo sguardo limpido e volenteroso di Aristo - o forse Fabiano - Catelini senti nascere una nuova speranza. Forse non tutto è perduto!

*Dici che la tua priorità è cercare il **tuo bagaglio**? Vai al **45***
*Oppure preferisci cercare il **bagaglio di Cucnas**? vai al **107***

## 45

*Se ieri sera eri riuscito a penetrare nella gondola e avevi trovato il tuo bagaglio, allora conosci già la strada, per cui vai subito all'**89***
*In caso contrario **Effettua una prova su: PERCEZIONE, la difficoltà è d10***
***Bonus:**Se ha la Competenza: **Orientamento** riduci la difficoltà di **-1***
*Se **Catelini** e altri* laici *ti stanno aiutando, riduci la difficoltà di **-3***
*Se superi la prova, vai all'**89***
*In caso contrario vai all'**84***

## 46

Quando sollevi la testa, trovi Etan e Ugeene che ti osservano. Tengono stretti al petto due fagotti con tutte le cose prese nei propri bagagli. Dopo essersi assicurati che non ci sia nessuno nelle vicinanze ti si accostano. Ora che siete insieme estrai lo **Spadino di Cucnas.** Lo osservate luccicare nel suo fodero d'acciaio. Con una certa apprensione prendi l'arma tra le mani. Osservi l'impugnatura a forma di leone la cui testa costituisce il pomolo della spada. Gli occhi sono due pietre preziose rosse come rubini... anzi, probabilmente sono proprio rubini. Lungo la scanalatura il nome di Alecsandro Cucnas è stato cesellato in eleganti caratteri gotici. Se ti trovassero in possesso di quest'oggetto così evidentemente prezioso, e così evidentemente rubato, non te la caveresti con un semplice rimbrotto o con un ammonizione scritta, pensi.

"E con questo metà del lavoro è fatto!" esclama Etan senza riuscire a staccare gli occhi dalla spada. "Ora basta riuscire a riprendere il tuo spadino a Cucnas e avremo vinto!"

"Questa sfida è una stupidaggine" ribatte Ugeene, scuotendo la testa. Non aggiunge altro ma non ce n'è bisogno. Ormai tu e Etan sapete benissimo come la pensa: secondo Ugeene, tu e Cucnas dovreste raggiungere un accordo. Una specie di *pari e patta* in cui nessuno perde e nessuno vince.

"Non so ancora cosa farò" tagli corto per prevenire i battibecchi tra i tuoi amici.

"Adesso voglio solo tornare al Rifugio e farmi una bella lavata... e mi porterò dietro questo" aggiungi indicando lo spadino.

"Ma... non sarebbe più prudente lasciarlo nel tuo baule" obietta Ugeene "Se ti trovassero addosso quell'arma..."

Scuoti la testa con decisione. "Ci ho pensato ma sono convinto che, se lo abbandonassi qui, Cucnas troverebbe il modo di tornare a recuperarlo. A costo di corrompere un marinaio"

"Allora lascia che lo tenga io" esclama Etan. "Cucnas penserà che ce l'hai tu non verrà a cercarlo addosso a me. Credo"

A queste parole Ugeene fa una smorfia che non riesci a decifrare, ma non dice nulla. Si limita a guardare la mano tesa di Etan e ad aspettare di sapere quale sarà la tua decisione

Esiti. In effetti affidare l'arma a Etan potrebbe essere una mossa inaspettata. D'altronde metterebbe in serio pericolo il tuo amico.

*Cancella il Codice: **SN-nc** e **SP-ac** dalla Scheda di Alenn. Quindi decidi:*
*Vuoi affidare lo Spadino di Cucnas a Etan? Vai al **36***
*Pensi sia troppo pericoloso per Etan e vuoi tenere l'arma con te? Vai al **73***

## 47

Con soddisfazione vedi Perry accasciarsi in terra.

Pensavi che con un colpo simile, in testa, uno dovesse svenire all'istante, nei romanzi d'avventura questo accade immancabilmente, invece Perry si contorce, tenendosi la nuca con entrambe le mani e gemendo forte. Non sembra comunque in grado di darti fastidio, per cui lo ignori e lanci un occhiata all'interno del baule di Cucnas.

*Se sulla Scheda di Alenn hai segnato il Codice: **SC-EU**, vai al **93***
*Se hai il Codice: **SA-EU**, vai al **104***
*Se non hai nessuno di questi due codici, vai al **16***

## 48

La risata di Alecsandro ti risuona nelle orecchie ancora a lungo dopo che tutti sono usciti dalla gondola.

Invece di agire subito hai aspettato - o forse hai avuto paura - nella speranza di poter cogliere un occasione migliore. Ma di occasioni non ce ne sono più state. Alecsandro ha nascosto accuratamente il tuo spadino sotto la giacca, assicurandosi

che Marchel Perry facesse lo stesso con la sua arma. A quel punto è risuonato un lungo fischio e la voce del marinaio è rimbalzata sulle paratie, richiamando indietro gli studenti. Pochi minuti di confusione dopo e la gondola era deserta.

Non hai nemmeno pensato di infiltrarti nuovamente nel gruppo per tornare indietro. Inutilmente pericoloso. Basta aver la pazienza di spettare il prossimo gruppo di studenti, o quello dopo ancora, fino a quando non vedrai i tuoi amici, per poi tornare al Rifugio con loro.

Sconsolato, con la mente vuota e il cuore pesante ti dirigi verso il tuo baule. È ancora spalancato con il contenuto sparpagliato tutto intorno per un raggio di tre metri. Ti chini a raccogliere un libro scolastico da terra. Chiudi il coperchio del baule e ti ci sdrai sopra. Osservi la copertina in pelle del volume: *Dispensario Tecnico delle procedure e dei protocolli in uso nelle forze armate Vaticane.* fino a che gli occhi ti si riempiono di lacrime e le due chiavi pontificie impresse sulla copertina si confondono come nella nebbia...

*Sega il Codice:* ***SP-cc****. Quindi vai al* ***100***

## 49

Nicco copre metà della distanza che vi separa con un unico balzo, si aggrappa alle corde e, senza staccare un solo istante gli occhi da te, si arrampica agilmente.

Ti guardi intorno alla ricerca di una via di fuga. Da dove ti trovi puoi proseguire lungo la serie di scaffalature che serpeggia davanti a te, prima di digradare verso il pavimento. Il tragitto presenta alcuni "buchi" tra una struttura metallica e l'altra. Dirimpetto alla tua posizione corre un'altra fila di scaffalature. Purtroppo arrivarvi richiederebbe un salto di tutto rispetto e non sei sicuro di farcela, tanto più avendo pochissimo spazio per prendere la rincorsa. Infine, a sinistra, c'è una pila isolata di casse. Arrivarvi richiede un salto non troppo impegnativo ma una volta arrivato là non potresti far altro che calarti lungo le corde e ritornare sul pavimento della gondola.

*Che cosa fai?*

*Corri lungo la pila di bagagli su cui ti trovi? vai al* ***101***

*Tenti il salto lungo fino alla fila di impalcature alla tua destra? Vai al* ***32***

*Preferisci il salto più corto verso la colonna di casse alla tua sinistra? Vai al* ***4***

## 50

Le funi sono talmente esasperate dalla tensione che riesci a tagliarle con insospettata facilità. Non appena la prima corda viene recisa le casse oscillano e un sinistro scricchiolio presagisce l'imminente crollo.

***Effettua una prova su: LOGICA, La difficoltà è d10***

***Bonus****:Se hai la Competenza:* ***Artiglieria e Balistica,*** *diminuisci la diff. di* ***-2***

*Se superi la prova, vai all'****88***

*In caso contrario vai al* ***15***

## 51

Due mani ti afferrano, buttandoti violentemente a terra. L'impatto del tuo osso sacro sul pavimento della gondola è talmente violento da mozzarti il respiro. Sei talmente obnubilato dal dolore che non senti neppure il successivo calcio alle costole né ti accorgi che qualcuno ti si siede sulla schiena torcendoti entrambe le braccia all'indietro.

Solo quando il ronzio nelle orecchie inizia a scemare riesci mettere a fuoco il volto sprezzante di Alecsandro. Sta dicendo qualcosa alla persona che ti tiene immobilizzato. Non capisci le sue parole e, a dire il vero, non ti importa neppure. Sei totalmente assorbito dal dolore che ti pervade.

*Lancia un d6 e somma al risultato i tuoi punteggi di STAZZA più ROBUSTEZZA. Quanto hai ottenuto?*

***- 10 o meno:** subisci **1 ferita Leggera** e perdi **-3 Punti Vigore***

***- Tra 11 e 13:** subisci **1 ferita Leggera** e perdi **-2 Punti Vigore***

***- Tra 14 e 15:** perdi **-2 Punti Vigore***

***- 16 o più:** perdi **-1 Punti Vigore***

*Se sei arrivato a 0 punti Vigore, svieni e vai all'**82***

*In caso contrario:*

*Se **hai con te** l'Oggetto: **Verga** ed esso è in uno spazio non occultato, vai al **3***

*Se **possiedi** l'Oggetto: **Verga** ma non l'hai con te, lo **hai con te** ma esso è in uno spazio grigio (occultato), vai al **64***

*Se infine **non possiedi** l'Oggetto: **Verga** vai al **20***

## 52

"Ma certo!" esclama Alecsandro all'improvviso, strappando un guaito spaventato a Perry. "Con chi è che va sempre in giro da Morante? Uno è quello schifoso *naturale* di Ciric e l'altro? Come si chiama il *laico*?"

"*Hmmmm*... Lucer... Lexer... LUXER! Sì, si chiama Etan Luxer!" urla Perry.

Alecsandro si da un pugno sul palmo della mano. "Allora trovate i bauli di Ciric e di Luxer. Quel che cerchiamo *deve* trovarsi lì!"

"Arrangiati da solo" risponde secco Nicco, lasciando il fratello a bocca aperta. "Io ti ho portato fino qui ma adesso devo andare a prendere le mie cose"

"Ma tu *devi* aiutarmi.... ho bisogno dei tuoi cadetti"

Per tutta risposta Nicco scuote la testa con decisione. "No! La mia autorità sui miei compagni è già scarsa, a causa tua..."

"Mia?"

"Sì. Tua!" replica Nicco, portandosi i pugni alla cintura. "Noi siamo cadetti! Non è dignitoso che ci mischiamo nelle faccende dei *piccoli*. E anche se sei mio fratello tu rimani un *piccolo*. Più sto con te e più perdo il rispetto dei miei compagni. So che qualcuno già mi chiama *mammina*... quando non posso sentirlo" conclude in un ringhio, guardandosi in giro torvo, come se si aspettasse di vedere qualcuno chiamarlo in quel modo proprio adesso.

Alecsandro apre e chiude la bocca diverse volte senza riuscire a dire nulla. Evidentemente non è abituato a vedersi rifiutato un favore dal fratello. "Lo faremo da noi!" esclama alla fine. Quindi afferra per le spalle Perry guardandolo dritto

negli occhi. "Chiama a raccolta tutti i *prelati*. Dobbiamo trovare i bauli di Luxer e di Ciric! Hai capito?" Marchel Perry annuisce stolidamente. "E allora MUOVITI!"

Un attimo dopo Perry sta correndo per i corridoi, chiamando a raccolta i seguaci di Alecsandro e impartendo ordini.

*Rimani nascosto, pregando che il marinaio vi richiami al più presto? Vai al **22***
*Vai verso il baule del tuo amico, sperando di arrivarci per primo? Vai al **99***

## 53

Ti chini, schivando l'oggetto - una tabacchiera in legno - che sibila oltre la tua testa. Nicco, pensando di approfittare della tua distrazione, si fa sotto, cercando di afferrarti il polso del braccio armato. È veloce, ma ti aspettavi un trucco simile. Ruoti la mano spingendo l'elsa dell'arma verso l'alto in modo da colpire il mento del cadetto. Con un balzo ti porti ad una distanza utile per manovrare l'arma.

Devi averlo colpito davvero molto forte perché Nicco è accucciato a terra, si copre la bocca e il mento con entrambe le mani gemendo rabbiosamente. Vorresti sinceramente dedicargli ancora un po' del tuo tempo ma in qualunque momento potrebbero comparire altri studenti alla tua ricerca.

*Aver battuto un ragazzo tanto più grande di te come Nicco non è stata un impresa da poco. Per questo guadagni fino a **+1 Punto Volontà***
*Se hai almeno **3 punti** di **Popolarità,** vai al **75***
*In caso contrario vai al **28***

## 54

"TU, FERMO!" L'ordine del marinaio ti colpisce come una scudisciata. "Ma porcocane!" impreca l'uomo venendoti incontro. "Possibile mai che non ascoltiate quando uno parla?" e dicendo questo ti strappa lo spadino di mano. Puoi solo fissare l'uomo con la bocca spalancata. "Questo..." scandisce il marinaio, sventolandoti l'arma sotto il naso. "Questo... non... dovevate... prenderlo! Ora mi tocca andare a rimetterlo a posto, dannazione a te!"

"*Ehm*, se permette, signore" interviene il cadetto con cui stava discutendo il militare fino a un attimo prima. "Io so chi è il ragazzo... *ehm*, se vuole posso fare una corsa a rimettere a posto io quello spadino". Il cadetto allunga una mano. Scuoti la testa in segno di diniego, ma il marinaio, dopo un secondo lungo come l'eternità, dice: "Bene, cadetto Moloy, tieni questa ridicola imitazione di spada e riportala al suo posto. Almeno così smetterai di farmi perdere tempo!" lo Spadino passa dalle mani callose dell'uomo a quelle frementi di Jolan Moloy. Il ragazzo abbozza un saluto militare prima di schizzare via. Mentre si allontana lo vedi sventolare entusiasticamente lo Spadino in aria.

Il ragazzo sta correndo dritto filato a consegnare lo Spadino nelle mani di Nicco o di Alecsandro, mentre tu non puoi far altro che guardarlo scomparire assieme alle tue speranze di successo.

*Se avevi un Codice: **SP-ac** oppure **SP-ca** cancellalo e scrivi, al posto, il Codice: **SP-cc.** Quindi vai al **111***

## 55

In un lampo ti infili nel dedalo di scaffali e casse. La tua mano destra stringe lo Spadino. Ora devi solo riuscire a guadagnare l'uscita senza farti beccare.

Alle tue spalle risuonano le grida dei fratelli Cucnas. Nicco sta chiamando a raccolta i cadetti mentre Alecsandro fa lo stesso con i suoi *prelati*. Tutto questo trambusto attirerà sicuramente l'attenzione del marinaio, pensi, che richiamerà gli studenti all'ordine e li farà uscire dalla gondola. Ma prima che questo accada passeranno minuti preziosi, durante i quali non dovrai farti prendere.

***Nota**: Non segnarti lo Spadino sulla scheda. Per adesso, infatti, stringi tale Oggetto in una mano (il codice che hai segnato prima indica, tra l'altro, tale possesso) per cui considera che lo avrai con te fino a che non ti verrà detto diversamente. Questo indipendentemente dagli spazi liberi che puoi avere ADDOSSO, nella CINTURA o eventualmente nella SACCA da VIAGGIO.*

***Effettua una prova su: PERCEZIONE più FREDDEZZA, La difficoltà è d8+d6***

***Bonus**:Se hai la Competenza: **Orientamento** diminuisci la difficoltà di **-1***
*Se hai la Competenza: **Caccia e Sopravvivenza** diminuisci la diff. di **-1***

*Se superi la prova vai al **33***
*In caso contrario vai al **31***

## 56

Spalancato il tuo baule, ti ci immergi alla ricerca di qualcosa di utile. Seguendo l'esempio di molti altri ragazzi indossi direttamente la divisa di gala dell'Accademia, valutando intanto se prendere anche qualcos'altro dal tuo bagaglio.

*Nella prossima pagina puoi leggere la lista delle cose contenute nel tuo bagaglio. In alcuni casi si tratta di oggetti che puoi prendere con te, in tal caso la possibilità ti verrà specificata.*

*Oggetti presenti nel tuo bagaglio:*

***Vestiario per tutti i giorni*** *- Comprendente una moltitudine di biancheria e maglioni di lana pesantissimi per proteggersi dai rigori invernali di Vajerlsan; alcune divise dell'Accademia, costituite da pantaloni e camicia blu scuro, mantellina nera foderata di pelo con lo stemma della scuola. E ancora: una gran quantità di guanti, babbucce e calzetti da notte in lana infilati a forza da Tata Maelda, sempre timorosa che tu possa prendere freddo.*

***Nota:*** *Di tutte queste cose puoi prendere un:* ***Ricambio di Vestiti (M)*** *senza che questo prelievo modifichi quanto contenuto nel baule.*

***Vestiario da esercitazioni e di gala*** *- In sostanza si tratta della divisa da campo dell'accademia costituita da scarpe da marcia con suole chiodate, stivali da equitazione, la divisa invernale e quella estiva da campo. E dai vestiti di gala: una versione stile alta uniforme della divisa scolastica, tutta galloni e bottoni dorati, stivali alti e cappello piumato.*

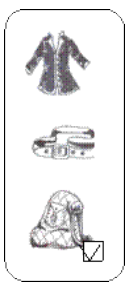
***Libri scolastici*** *- Numerosi libri di testo che ti aiuteranno nell'imminente anno scolastico. Sono tutti freschi di stampa e portano sulla copertina, ben visibile, il marchio di approvazione del Capitolo della Cultura Cattolica.*

***Nota****: Se vuoi, puoi scegliere dei libri per portarli con te tra quelli di seguito elencati. Ogni volume ha dimensione (***P****):*

- **De Belli. L'arte della Guerra dalla polvere da sparo in poi** - Di Werner Fok
- **Da Stato a Impero. Storia della Nazione Vaticana dagli albori Mizariani a oggi** - Di Fronius, Valberghi, Neryis, Palomini e altri
- **Dispensario Tecnico delle procedure e dei protocolli tecnici in uso nelle forze armate Vaticane** - Di Gandrinum e Borodin
- **L'Arte del Comando. Volume 1°, elementi base** - Di Goranio Prodevanio
- **Etichetta e buone maniere nel secolo ottavo** - Di Madama Lanisi de Reoncallo
- **Compendio pratico-teorico delle scienze con particolare riferimento alle loro implicazioni teologiche** - Del Dott. Merinui e del Rev. Morales
- **Naturalistica. Manuale pratico di riferimento** - Di Borezio, Lavinny, Bely, Mocillaus e altri
- **Mizar III. Geografia, popoli e società di un pianeta ostile** - Di Raol Petrullio

*Oltre a quanto sopra ecco altri oggetti che potresti voler prendere.*

***Breviario di preghiere (P)***
***Materiale per scrivere (P)***
***Lanternina a olio da scrittoio (P)***
***Ricariche per lanternina*** *(5/5)* ***(P)***
***Sacchetto contenente qualche soldo*** *(50 Centesimi)*
***Biglie Colorate (5/10) (P)***



*Quando hai finito di prendere le cose che desideri richiudi il baule e:*

*- Se hai il Codice:* ***SN-nc*** *oppure* ***SP-ac*** *vai al* ***46***
*- Se hai il Codice:* ***SN-cn*** *oppure* ***SP-ca*** *vai al* ***87***
*- Se hai il Codice:* ***SP-cc*** *vai al* ***27***

**57**

"Dai sbrigati" senti dire Alecsandro al fratello, chino ad esaminare il tuo baule.

"Ecco, è aperto" dice Nicco, alzandosi. "Prendi il tuo stupido trofeo e poi muoviamoci a cercare i nostri bagagli. Abbiamo poco tempo"

"Sta tranquillo, Nic, ho già pensato a mandare qualcuno a prendere le mie cose"

"Ma io no!"

"Ed è questo il tuo problema, Nic, tu pensi sempre troppo poco"

"Io... non ti permettere di..."

"Zitto, adesso" taglia corto Alecsandro. Ti stupisci nel vedere il fratello, quello che tutti temono, tacere all'istante. Si limita a incrociare le braccia e a guardarsi attorno con aria torva. "Fammi assaporare in santa pace questo momento..." mormora Cucnas mentre si sprofonda nel tuo baule, sparpagliando intorno vestiti e libri di scuola.

Sorridi, nel vedere Cucnas frugare sempre più freneticamente, arrivando a svuotare quasi del tutto il bagaglio. "Non c'è..." mormora, risollevando infine il capo. "Non è possibile... qui non c'è lo spadino"

"È il baule giusto?"

"Ma certo che è il baule giusto, cretino!"

"Non mi chiamare così, Alec. Sei mio fratello ma non ti permetto di..."

Il battibecco tra i due viene interrotto dall'arrivo di un altro studente. "Tutto a posto, Alecsandro, l'ho preso" esclama il nuovo venuto mostrando un fagotto.

"Alla buon'ora, Marchel" risponde Alecsandro, allontanandosi dal fratello. "Hai preso la mia spada?"

"Sì ce l'ho qui" il ragazzo, che riconosci essere Marchel Perry, uno dei luogotenenti di Cucnas, estrae sventola felice lo spadino di Cucnas. "Lo vuoi?"

Alecsandro scuote la testa. "Tienilo tu, per adesso. Ora abbiamo un altro problema".

Velocemente Alecsandro spiega a Perry la situazione. Mentre il nuovo arrivato perde tempo ad esaminare nuovamente il tuo baule e Nicco sbuffa impaziente, Alecsandro cammina avanti e indietro, ragionando ad alta voce: "Lo ha fatto ieri sera. Non c'è altra possibilità! Ma non ha cercato di uscire da qui con il suo spadino addosso. Se lo avesse fatto i militari, perquisendolo, avrebbero trovato la sua arma e gliela avrebbero sequestrata... per poi rimetterla a posto... "

*Cosa fai?:*

*Ti fai vedere, mettendo a rischio la tua incolumità, pur di distrarre Alecsandro dai suoi ragionamenti? Vai al* ***61***

*Rimani nascosto nell'ombra e ascolti le deduzioni di Alecsandro? Vai al* ***52***

## 58

Ti districhi dall'angusto nascondiglio. Nicco è andato verso destra così tu ti dirigi dalla parte opposta. Il passaggio che percorri ad andatura sostenuta forma una curva, per cui non hai alcun modo di vedere il gruppo di ragazzi contro i quali vai a sbattere. Tu e uno studente della tua età rovinate in terra. Ti rialzi, ma solo per incrociare lo sguardo di Alecsandro Cucnas, puntato su di te come il suo dito.

"Prendetelo. PRENDETELO!" ordina, senza però fare un passo per agire in prima persona. Due dei tre ragazzi che lo accompagnano scattano in avanti con le mani protese. Ti volti, maledicendo la tua stupidità. Dovevi pensare che dietro a Nicco ci potesse essere qualcuno. Ora sei tra due fuochi e non hai alcuna possibilità di fuga.

*Vai al* ***51***

## 59

Conscio di apparire più spaventato che minaccioso, agiti l'arma davanti al naso di Nicco. Il ragazzo retrocede di mezzo passo, mostrando le mani, con i palmi in fuori. "*Oh*, calma. Cosa è che vorresti fare con quello stuzzicadenti?" domanda, sorridendo.

Non ti fai trarre in inganno nemmeno un istante. Quello non è un sorriso. Nicco sta semplicemente mostrando i denti come farebbe un cane ammorbato prima di saltare alla gola della sua preda.

"Sta indietro" intimi.

Senza preavviso il cadetto estrae qualcosa dalla tasca posteriore dei pantaloni e te lo lancia contro. Contemporaneamente scatta in avanti, caricandoti a testa bassa.

***Effettua una prova su: DESTREZZA più PERCEZIONE, La difficoltà è d6+d8***

***Bonus****:Se hai la Competenza:* ***Armi bianche*** *diminuisci la difficoltà di* ***-2***

*Se hai la Competenza:* ***Atletica*** *diminuisci la difficoltà di* ***-1***

*Se superi la prova, vai al* ***53***

*In caso contrario vai al* ***25***

## 60

Atterri con il busto sulla cima dello scaffale, le gambe a penzoloni nel vuoto. Con un tuffo al cuore scorgi davanti a te il boccaporto d'uscita. Appoggiato alla paratia, lì di fianco, c'è il marinaio che vi ha accompagnato. L'uomo sta fissando con aria annoiata un grosso orologio a cipolla.

Scavalchi il baule, ti afferri ad una corda e, il più velocemente possibile, ti cali verso il basso. Finalmente con i piedi per terra ti concedi un sospiro.

*Perdi **-1 Punto Vigore** per la fatica (fino a un minimo di 1), quindi vai al **19***

## 61

Senza darti il tempo di riflettere su quel che stai facendo - altrimenti, sei sicuro, perderesti il coraggio - balzi fuori dal tuo nascondiglio. "*Ehi*, pezzenti, avete finito di rubare le cose degli altri?" devi ammettere che, come frase a effetto, non è il massimo, ma l'importante è che la tua improvvisa apparizione sortisca l'effetto desiderato: distogliere Alecsandro dalle sue riflessioni.

"Prendetelo" sibila Alecsandro.

Marchel muove un passo verso di te, ma è Nicco il più veloce: balza rapido in avanti con entrambe le braccia tese a ghermirti.

*Se avevi segnato un Codice: **SC-EU**, cancellalo e scrivi , al posto, il seguente Codice: **SN-nc***

*Se invece avevi segnato un Codice: **SA-EU**, cancellalo e scrivi , al posto, il seguente Codice: **SN-cn***

*In ogni caso **Effettua una prova su: RIFLESSI, La difficoltà è d8***

***Bonus**:Se hai la Competenza: **Atletica** diminuisci la difficoltà di **-2***

***Malus**:Se hai con te la SACCA da VIAGGIO e questa contiene almeno un Oggett,o ne sei impacciato per cui aumenta la difficoltà di **+1***

*Se superi la prova vai al **41***

*Se invece fallisci vai al **51***

## 62

Ti rannicchi tra le due casse, sussurrando un *pater noster*. La preghiera ti muore sulle labbra nell'udire la voce di Nicco. "Voi due!" urla. "Avete visto quel nanerottolo? Quel da Morante, passare di qua?". Delle voci borbottano un diniego. "Deve essere qui intorno" ringhia Nicco. "Aiutatemi a cercare quel moccioso!"

"Ma Nicco..." protesta debolmente una voce. "Ormai è tempo di tornare..."

Un'imprecazione mette a tacere ogni obiezione. Senti i passi di tre ragazzi che si affannano a cercarti.

***Effettua una Prova su: FREDDEZZA, la difficoltà è d10***

***Bonus:** Se possiedi la Competenza: **Furtività,** riduci la difficoltà di **-2***
*Se la tua Abilità: STAZZA è pari a **3** o inferiore riduci la difficoltà di **-1***

*Se superi la prova, vai al **12***

*In caso contrario vai al **51***

## 63

Ma dove stai andando? Sei ragionevolmente certo che l'entrata della gondola, là dove il marinaio vi sta aspettando, fosse a tribordo. Invece il corridoio che stai percorrendo sta svoltando dalla parte opposta. Trattenendo un imprecazione ruoti di centoottanta gradi, tornando in velocità sui tuoi passi. Svolti come un fulmine un'ansa del passaggio, solo per trovarti faccia a faccia proprio con Nicco, Alecsandro e Marchel Perry, un suo galoppino. Nicco ti afferra con decisione per le braccia mentre Perry si getta sulle tue gambe.

***Effettua una prova su: DESTREZZA, la difficoltà è d12***

***Bonus***:*Se hai la Competenza: **Divincolarsi** diminuisci la difficoltà di **-3***
*Se la tua Abilità: STAZZA è pari o inferiore a 4, diminuisci la diff. di **-1***

***Malus***:*Se la tua Abilità: STAZZA è invece pari o superiore a 6, aumenta la difficoltà di **+1***
*Se hai con te la SACCA da VIAGGIO, con almeno un Oggetto dentro, questa t'impaccia per cui aumenta la difficoltà di **+1***

*Se superi la prova, vai al **2***
*In caso contrario vai al **51***

## 64

Un fischio prolungato riempie l'aria. "Il marinaio ci chiama" commenta Alecsandro, con tono distaccato, come se parlasse del tempo. "Meglio andare"

Alle sue parole gli studenti si avviano verso l'uscita. Più di uno si sofferma per schernirti a parole o a gesti. Davanti al tuo campo visivo annebbiato compare il volto irregolare di Nicco Cucnas. Ti afferra per il bavero della giacca, sventolandoti sotto il naso il pugno chiuso.

"Dov'è?" sbraita. "Il mio bastone, quello che mi hai rubato. Dove lo hai nascosto?" giusto per sottolineare l'importanza della questione ti molla un pugno in pieno volto. "Lo hai dato a uno dei tuoi amichetti? Lo hai nascosto nella stiva? Dimmelo, bastardo!" ogni domanda è sottolineata da un nuovo colpo.

Una voce lontana richiama Nicco. L'adolescente ti scrolla ancora un paio di volte, quindi, con un'ultima imprecazione, ti getta a terra e si allontana. "Quella Verga è mia e ti giuro che la riavrò. A costo di ammazzarti" lo senti dire prima di sprofondare nell'incoscienza.

*Lancia un d6 e somma al risultato i tuoi punteggi di STAZZA più ROBUSTEZZA, se hai la Competenza: **Tempra**, aggiungi **+2**. Quanto hai ottenuto?*
***- 11 o meno:** subisci **2 ferite Leggere** e perdi **-5 Punti Vigore***
***- Tra 12 e 14:** subisci **1 ferita Leggera** e perdi **-4 Punti Vigore***
***- 15 o più:** perdi **-2 Punti Vigore***
*Che tu sia arrivato a 0 punti Vigore o no non importa. Precipiti in un abisso nero dal quale riemergerai al **105***
*Se avevi il Codice: **SP-ac** oppure **SP-ca** cancellali e scrivi al posto il Codice: **SP-cc**. Questo indica che Alecsandro è in possesso di entrambi gli spadini.*
*Inoltre ti sono stati rubati tutti gli oggetti non Speciali che avevi nelle sezioni ADDOSSO, CINTURA o nella SACCA da VIAGGIO (se l'avevi con te) ad eccezione degli oggetti segnati negli spazi grigi (e che quindi erano occultati).*

## 65

Nei romanzi d'avventura che, di nascosto e contro il volere di tuo padre, leggevi al lume di una candela, l'eroe strisciava alle spalle del malvagio di turno e, con un colpo in testa, immancabilmente lo stendeva. Senza fermarti a riflettere che non necessariamente la vita reale segue le stesse leggi di quella raccontata, abbandoni il tuo nascondiglio avvicinandoti di soppiatto a Perry.

***Effettua una Prova su: DESTREZZA più ROBUSTEZZA, la diff. è d10+d10***

***Bonus:****Se hai la Competenza:* ***Furtività,*** *riduci la difficoltà di* ***-2***

*Se hai la Competenza:* ***Medicina & Veterinaria,*** *riduci la diff. di* ***-1***

*Se il tuo punteggio di STAZZA è pari a* ***6 punti o più****, riduci la diff. di* ***-1***

*Se hai con te uno di questi Oggetti:* ***Verga, Gancio, Pistola o Baionetta,*** *puoi usarlo per darlo in testa a Perry, diminuisci la difficoltà di* ***-3***

*Se hai con te uno di questi Oggetti:* ***Breviario****;* ***Croce di legno****;* ***Razioni militari; Scodella e Cucchiaio*** *puoi usarlo per darlo in testa a Perry, diminuisci la difficoltà di* ***-1 (bonus non cumulabile con il precedente)***

*Se superi la prova, vai al* ***47***

*In caso contrario vai al* ***34***

## 66

Per la fretta calcoli male le distanze. Te ne accorgi quando ormai è troppo tardi ed hai già spiccato il balzo. Quando la tua spalla si scontra con il pavimento un esplosione di dolore vermiglio ti annebbia la vista.

*Lancia un d8 e somma il risultato al tuo punteggio di STAZZA più ROBUSTEZZA. Quanto hai ottenuto?*

***- 10 o meno:*** *Subisci* ***1 ferita Profonda*** *e perdi* ***-4 Punti Vigore***

***- tra 11 e 14:*** *Subisci* ***1 Ferita Lieve*** *perdi* ***3 Punti Vigore***

***- 15 o più:*** *Subisci* ***0 ferite*** *e perdi* ***-3 Punti Vigore.***

*Se sei svenuto (ossia sei arrivato a 0 Punti Vigore) vai all'****82***

*In caso contrario tenti di rialzarti, ma, prima che tu ci riesca, vai al* ***51***

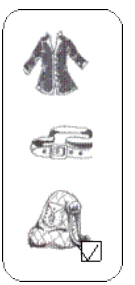
## 67

Tenendo lo sguardo basso e le braccia aderenti al corpo ti affretti verso il gruppo degli studenti. Né il marinaio né il cadetto si accorgono di te. Cautamente scivoli dietro a tutti e rimani in attesa di tornare verso l'Ostello e dai tuoi amici.

*Se hai segnato un Codice:* ***SP-ca*** *oppure* ***SP-ac*** *vuol dire che hai ancora in mano uno spadino (il tuo nel primo caso, quello di Cucnas nel secondo). Ora devi segnarti l'Oggetto:* ***Spadino (M)(S)*** *nello spazio Medio del tuo Equipaggiamento ADDOSSO. Ricorda che trattandosi di un Oggetto Speciale devi per forza prenderlo, anche a costo di gettare via un altro oggetto.*

***Nota****: Non puoi usare lo spazio Medio della CINTURA dato che lì lo spadino sarebbe troppo visibile.*

*Vai al* ***111***



## 68

Con fatica ti incunei nello stretto passaggio. Davanti a te Ardinio fa strada. Poco dopo arrivate dall'altro capo del "tunnel".

"Ora, io esco per primo" dice l'esile ragazzo. Ha il volto imperlato di sudore. "Cerco di attirare tutti dietro a me. Tu... tu scappa dall'altra parte e buona fortuna"

"Grazie"

La risposta di Ardinio viene sovrastata dal ruggito di Nicco Cucnas dall'altra parte del cunicolo. Evidentemente il cadetto è troppo grosso per seguirvi e così sta urlando imprecazioni contro di te e la tua famiglia.

Senza perdere altro tempo Ardinio scivola fuori. Esita un attimo, quindi fugge verso poppa gridando a pieni polmoni: "E' QUI! DA MORANTE E' QUI! A POPPA! A POPPA!"

Per qualche tempo, richiamati da Ardinio, vedi passarti davanti numerosi studenti. Poi più nulla! Esci dal rifugio e imbocchi la strada verso prua.

*Vai al **77***

## 69

*Se hai il Codice: **SC-EU** vai all'**83***
*Se hai il Codice: **SA-EU** vai al **11***
*Se non hai nessuno di questi due codici, vai al **86***

## 70

Le dita di Nicco sfiorano il dorso della tua mano. Non sai se, quando premi il grilletto, lo fai consciamente oppure se si tratta solo di una reazione involontaria.

*Questa domanda ti tormenterà a lungo negli anni che verranno. Più di una volta tornerai con la memoria a quel momento. A quando, con la semplice pressione di un dito, hai stroncato la vita del sedicenne Niccolaus Aber Cucnas e hai rovinato per sempre la tua.*

*Dopo l'immagine di Nicco che si osserva stupito il buco nel petto, non hai altri ricordi. Sai che intervenne un marinaio e che fu chiamato il capitano. Ci furono discussioni, interrogatori, accuse,recriminazioni. Infine venisti affidato al commissario di pubblica sicurezza di Termen, mentre il dirigibile riprendeva il viaggio. Rimanesti là fino all'arrivo di tuo padre.*

*Quel che è stato dopo della tua vita, non è più dipeso da te. Il Vescovo Parcus Cucnas, padre di Nicco, fece di tutto per trascinarti davanti a un tribunale, nonostante la tua giovane età. Alla fine la cosa si risolse con il tuo confinamento presso un monastero nel quale passerai il resto della tua esistenza e in un drastico ridimensionamento dell'influenza politica di tuo padre.*

*Purtroppo non sei mai arrivato a Vajerlsan e i tuoi amici, Ugeene ed Etan, senza il tuo aiuto non sopravvissero a quella "brutta faccenda" che seguì. Insomma da qualunque punto di vista la si osservi questa è la...*

**FINE**

## 71

Noti che le casse sono mal disposte. Forse sono state messe malamente fin dalla partenza oppure tutti gli scrolloni che il dirigibile regala ad ogni arrivo e partenza le hanno smosse. Fatto sta che ad impedire il crollo della muraglia ormai ci sono solo le corde, tese allo spasimo. Un rumore alle tue spalle ti avvisa che il tempo per le osservazioni è arrivato alla fine.

*Se hai con te uno dei seguenti Oggetti:* ***Coltellino intagliato; Coltellino a serramanico; Coltellaccio da cucina; Baionetta;*** *Puoi decidere di tagliare le corde per provocare la caduta delle casse e così aprirti una via di fuga al* ***50***

*In alternativa puoi approfittare della disposizione "sfalsata" delle casse per arrampicarti sopra. Vai al* ***95***

*Oppure puoi usare gli ultimi secondi a disposizione per guardarti intorno alla ricerca di un'altra via di fuga. Vai all'****8***

## 72

"Dai sbrigati" senti dire Alecsandro al fratello, chino ad esaminare il tuo baule.

"Ecco, è aperto" dice Nicco alzandosi. "Prendi il tuo stupido trofeo e poi muoviamoci a cercare i nostri bagagli. Abbiamo poco tempo"

"Sta tranquillo, Nic, ho già pensato a mandare qualcuno a prendere le mie cose"

"Ma io no!"

"Ed è questo il tuo problema, Nic, tu pensi sempre troppo poco"

"Io... non ti permettere di..."

"Zitto, adesso" taglia corto Alecsandro. Ti stupisci nel vedere il fratello, quello

che tutti temono, tacere all'istante. Si limita a incrociare le braccia e a guardarsi attorno con aria torva. "Fammi assaporare in santa pace questo momento..." mormora Cucnas mentre si sprofonda nel tuo baule, sparpagliando vestiti e libri di scuola tutti intorno. Stringi i denti per la frustrazione ma Nicco sta guardando proprio nella tua direzione e se uscissi allo scoperto ti vedrebbe sicuramente.

Alecsandro si risolleva, stringendo in mano il tuo spadino avvolto in un panno di velluto rosso con arabeschi dorati ricamati sopra. Prima che possa esprimere il trionfo che gli leggi nello sguardo, però, l'arrivo di un altro ragazzo cattura la sua attenzione.

"Alecsandro..." ansima questi con voce preoccupata

"Cosa c'è, Marchel? Hai preso il mio spadino come ti avevo chiesto?"

Il ragazzo struscia i piedi, a disagio. "Ecco... a proposito del tuo spadino... Alecsandro, il fatto è che..."

Non riesci a trattenere un sorriso feroce nell'immaginare le scena del povero Marchel Perry che trova il baule del suo capo aperto e il trofeo scomparso.

"COSA VUOL DIRE: SCOMPARSO?" urla Alecsandro, brandendo il tuo spadino minacciosamente. "Come è possibile? Come ha fatto quel maledetto ad arrivare qui prima di me?"

"A quanto pare, Alec, anche tu non pensi *sempre* a tutto" cincischia Nicco, improvvisamente di buon umore.

"TU... IO..." sbraita Alecsandro, oscillando l'arma a destra e a sinistra come se non sapesse chi colpire. "Lo ha fatto ieri sera" esclama, tornando improvvisamente calmo. "Ma non lo ha portato con se. Se lo avesse fatto i militari avrebbero trovato la mia spada e l'avrebbero rimessa a posto... "

*Ti fai vedere, mettendo a rischio la tua incolumità, pur di distrarre Alecsandro dai suoi ragionamenti? Vai al* ***61***

*Rimani nascosto ad ascoltare le riflessioni di Alecsandro? Vai al* ***52***

## 73

Scuoti il capo. Per prevenire le proteste di Etan dici: "Ascolta, probabilmente darti questo spadino sarebbe la cosa più intelligente da fare per mettermi al sicuro. Ma sarebbe anche un modo per mettere in pericolo te"

"Ma se sono io a chiedertelo..."

"Ma è *esattamente* quello che farebbe Alecsandro!" lo interrompi. "Affidare il suo spadino a qualcun altro per scaricare su di lui tutti i rischi ma tenere per se la gloria, in caso di successo. E' un modo di ragionare meschino, capisci?"

Non sai se Etan abbia capito il tuo discorso perché il suono acuto del fischietto del marinaio che richiama i ragazzi verso l'uscita mette un fine alla discussione.

*Segna l'Oggetto:* ***Spadino - di Alenn*** *o* ***di Cucnas*** *a seconda di quale sia in tuo possesso -* ***(M)(S)****; nello spazio medio della sezione ADDOSSO del tuo Equipaggiamento. Non puoi metterlo nello spazio: CINTURA perché sarebbe troppo visibile.*

***Nota:*** *In futuro potrai spostare lo Spadino negli spazi Medi di Etan o di Ugeene esattamente come per qualunque altro Oggetto.*

*Aumenta di* ***+1*** *il* ***Grado di Amicizia*** *con* ***Ugeene Ciric*** *quindi vai al* ***113***

## 74

Fatti pochi passi la tua attenzione viene attirata da due bauli abbandonati. I bagagli sono disposti ad angolo rispetto alla una scaffalatura dalla quale sono stati estratti. L'angusto spazio così formato sembrerebbe un ottimo nascondiglio. Fabiano Catelini ti afferra un braccio facendoti segno di spicciarti. Ha il volto madido di sudore. "Presto" sussurra, strattonandoti nuovamente. "Solo pochi passi... l'uscita è là dietro" aggiunge, indicando con un cenno della testa alcune casse distanti una manciata di metri.

*Segui Catelini verso l'uscita? Vai al **90***

*Preferisci rintanarti tra i due bauli e rimanere nascosto lì? Vai al **12***

## 75

"*Ehi*, Alenn, da questa parte" sobbalzi nel sentire la voce chiamarti. Un ragazzo ti fa dei cenni, sporgendosi da uno spazio tra due scaffalature sbilenche. Il passaggio è talmente stretto che non lo avevi visto. Scruti con diffidenza lo studente che continua a farti dei cenni nervosi. Non ti sembra di averlo mai visto prima.

"Mi chiamo Ardinio, sono dalla tua parte" sussurra. "Presto, vieni qui, ti aiuterò a scappare" detto questo il ragazzo scompare nel pertugio.

Alle tua spalle Nicco grugnisce una maledizione. Gli lanci un'occhiata: si sta mettendo carponi. Potresti colpirlo di nuovo, ma perderesti altro tempo. Delle voci si stanno avvicinando e sono più d'una. In due salti arrivi davanti al passaggio in cui è scomparso Ardinio: si tratta di uno spazio creatosi a causa dello slittamento di una pila di bauli non assicurati bene. Non sei del tutto convinto di riuscire a passarci in mezzo.

*Se la tua Abilità: STAZZA è pari o inferiore a **4** puoi seguire Ardinio nel passaggio. Vai al **68***

*Se la tua STAZZA è eccessiva, oppure se non vuoi seguire Ardinio, vai al **28***

## 76

Con un balzo oltrepassi il baule spalancato e inizi a correre. Nicco inciampa sul bagaglio finendo addosso a Perry. Ti precipiti in un corridoio mentre alle tue spalle le imprecazioni si trasformano in richiami. Nicco sta chiamando a raccolta i cadetti mentre Alecsandro fa lo stesso con i suoi *prelati*.

Tutto questo trambusto attirerà sicuramente l'attenzione del marinaio, pensi, ma, prima che questo accada, passeranno minuti preziosi in cui tu non dovrai farti prendere.

***Nota**: Nel caso tu ti fossi impossessato di uno Spadino non segnarlo sulla scheda. Per adesso, infatti, stringi tale Oggetto in una mano (il codice che hai segnato prima indica, tra l'altro, tale possesso) per cui considera che lo avrai con te fino a che non ti verrà detto diversamente. Questo indipendentemente dagli spazi liberi che puoi avere ADDOSSO, nella CINTURA o eventualmente nella SACCA da VIAGGIO.*

***Effettua una prova su: PERCEZIONE più FREDDEZZA, La difficoltà è d8+d8***

***Bonus**:Se hai la Competenza: **Orientamento** diminuisci la difficoltà di **-1***
*Se hai la Competenza: **Caccia e Sopravvivenza** diminuisci la diff. di **-1***

*Se superi la prova vai al **33***
*In caso contrario vai al **31***

## 77

Scivoli verso prua, sussultando in modo incontrollabile ogni volta che senti una voce o un rumore troppo vicino. Sembra però che tutti stiano correndo dalla parte opposta a dove ti trovi tu, così riesci ad dirigerti verso il boccaporto senza incontrare nessuno. La voce di Nicco Cucnas risuona poco distante, ma le parole vengono sovrastate da un fischio acuto: il marinaio sta richiamando gli studenti all'ordine.

Ormai devi essere vicinissimo all'uscita. Il tuo sguardo si sofferma su due bauli abbandonati. I bagagli sono disposti ad angolo rispetto alla una scaffalatura dalla quale sono stati estratti. L'angusto spazio così formato sembrerebbe un ottimo nascondiglio.

*Vuoi nasconderti dietro i bauli? Vai al **12***
*Oppure vuoi guadagnare l'uscita? Vai al **35***

## 78

Senza darti il tempo di riflettere su quel che stai facendo - altrimenti, sei sicuro, non troveresti mai il coraggio - balzi fuori dal nascondiglio. Alecsandro, Perry e Nicco sembrano muoversi al rallentatore, mentre ti avventi su di loro. Il primo si volta, sollevando istintivamente la mano che impugna lo spadino per proteggersi, gli altri due osservano la tua fulminea entrata in scena a bocca aperta. Afferri l'arma da cerimonia a metà del fodero e, senza rallentare, voli oltre Alecsandro, dando uno strattone deciso.

***Effettua una prova su: DESTREZZA, La difficoltà è d8***

***Bonus**: Se hai la Competenza: **Atletica** diminuisci la difficoltà di **-2***
***Malus**: Se hai con te la SACCA da VIAGGIO e questa contiene almeno un Oggetto ne sei impacciato per cui aumenta la difficoltà di **+1***

*Se superi la prova, segnati il Codice: **SP-ca,** e vai al **55***
*In caso contrario segnati il Codice: **SP-cc** e vai al **51***

## 79

Alle tue spalle i cadetti lanciano alti richiami per avvertire tutti della tua presenza. Senza curarti di loro sfrecci tra i bagagli a una velocità folle. Hai rapide visioni di volti stupiti, mentre superi alcuni studenti intenti a frugare nei propri bagagli. Ti rendi conto di stare correndo a casaccio, ma in questo momento tutto ciò che ti interessa è di allontanarti il più possibile dai tre cadetti.

Svolti un angolo a piena velocità, andando a sbattere contro un gruppetto di tre studenti chini su un baule spalancato. Tutti e quattro finite a terra in un groviglio di membra e di imprecazioni.

Grazie all'adrenalina che ti scorre furiosamente in corpo sei subito in piedi, ti guardi intorno alla ricerca di una via di fuga. Rimani gelato nel constatare che i tre contro i quali hai urtato non sono altro che Alecsandro Cucnas, suo fratello Nicco e Marchel Perry, uno dei luogotenenti di Alecsandro. Con un balzo li scavalchi per riprendere la fuga. Imbocchi un lungo "corridoio" tra due scaffalature ricolme di bagagli.

Le grida di allarme dei fratelli Cucnas si sommano a quelle di coloro che già ti stavano inseguendo. Tutto questo trambusto attirerà sicuramente l'attenzione del marinaio, pensi, che richiamerà gli studenti all'ordine e li farà uscire dalla gondola. Ma prima che questo accada passeranno minuti preziosi nei quali non dovrai farti prendere.

***Effettua una prova su: PERCEZIONE più FREDDEZZA, La difficoltà è d8+d8***

***Bonus**:Se hai la Competenza: **Orientamento** diminuisci la difficoltà di **-1***
*Se hai la Competenza: **Caccia e Sopravvivenza** diminuisci la diff. di **-1***

*Se superi la prova, vai al **33***
*In caso contrario vai al **31***

## 80

Rimanendo accosto ai bauli segui il suono del fischietto. Svolti a destra e poi ancora a destra, ma solo per trovarti in un vicolo ceco. Torni sui tuoi passi ma, appena sbucato nel passaggio principale ti trovi di fronte a tre ragazzini del primo biennio e a un cadetto. Per un secondo rimanete a fissarvi incerti, poi il cadetto si lancia contro di te.

Ti volti ma la tua fuga è brevissima. Rinchiuso nel passaggio senza uscita non hai scampo.

*Vai al **51***

## 81

L'oggetto rimbalza malamente su una delle corde e colpisce senza provocare alcun danno la schiena di Nicco. Non hai tempo di tentare nuovamente, e nemmeno di riflettere su cosa sia meglio fare. Da dove ti trovi potresti proseguire lungo la fila di scaffalature ricolme di bagagli sulla quale ti trovi. Alla tua destra vedi un altra serie di scaffalature correre verso babordo, ma per arrivarvi dovresti effettuare un salto di tutto rispetto. Infine a sinistra c'è una pila isolata di casse, arrivarvi richiede un salto non troppo impegnativo ma una volta lì non potresti far altro che calarti lungo le corde e ritornare sul pavimento della gondola.

*Che cosa fai?*

*- Corri lungo la pila di bagagli su cui ti trovi? vai al **101***

*- Tenti il salto lungo fino alla fila di bauli alla tua destra? Vai al **32***

*- Preferisci il salto più corto verso la colonna di casse? Vai al **4***

## 82

Non sai cosa è accaduto a quel punto, nell'unico ricordo che serberai in seguito ci sono numerose facce che ti scrutano dall'alto. Le vedi sfocate, oltre la cortina delle palpebre socchiuse. Percepisci chiaramente le voci ma non sei in grado di muovere neppure un muscolo.

"E' morto?" domanda Alecsandro. Il volto pare più affilato del solito.

"A me sembra che respiri" commenta Perry.

"Non ha appena mosso un dito?" aggiunge un cadetto che non conosci.

"Che si fa? Chiamiamo il soldato? dobbiamo..." suggerisce con apprensione uno studente, ma uno scappellotto lo zittisce.

"Non dite idiozie!" ora è Nicco che parla. Solleva la mano, minacciando altre sberle a chi non fosse d'accordo. "Lo lasciamo qui e ce ne andiamo, tranquilli come se nulla fosse"

"Ma..."

"Ha ragione" interviene Alecsandro. Le voci ora hanno un intonazione metallica e una strana eco, come se venissero da molto, molto lontano. "Il prossimo gruppo di studenti lo troverà e lo aiuterà. Noi non possiamo permetterci di farci coinvolgere. Starà bene" l'ultima affermazione si perde nelle abissali distanze attraverso cui la tua mente cade, vorticando.

*Se avevi il Codice: **SP-ac** oppure **SP-ca** cancellali e scrivi al posto il Codice: **SP-cc**. Questo sta a indicare che lo spadino che tenevi in mano ti è stato sottratto e che, adesso, Alecsandro è in possesso di entrambi gli spadini.*

*Inoltre ti sono stati rubati tutti gli oggetti non Speciali che avevi nelle sezioni ADDOSSO, CINTURA o nella SACCA da VIAGGIO (se l'avevi con te) <u>ad eccezione</u> degli oggetti che avevi segnato negli spazi grigi (e che quindi erano occultati).*

*Fa eccezione a quanto detto sopra l'Oggetto Speciale: **Verga**. Nonostante sia un Oggetto speciale, la Verga viene ripresa dal suo legittimo proprietario: ossia Nicco, a meno che tu non l'avessi occultata in uno spazio grigio.*

*Vai al **105***

**83**

Perry scosta delicatamente gli effetti personali di Alecsandro, borbottando tra sè. Con il passare dei secondi la sua ricerca si fa sempre più affannosa. Non puoi fare a meno di sorridere quando Perry si rialza, il volto pallido.

"Marchel!" la voce fa fare un salto in aria a Perry. Mentre tu ti rintani ancora di più nell'ombra, il ragazzo si volta verso i nuovi arrivati. Da un passaggio laterale sbucano Alecsandro Cucnas e suo fratello Nicco. Il primo è raggiante mentre il secondo sbuffa al suo fianco. "Missione compiuta. Guarda!" esclama Alecsandro, sollevando uno spadino da cerimonia. Il tuo.

"Quello è..."

"Lo spadino di quel cretino di da Morante" conferma Alecsandro, scuotendo vivacemente l'arma. "Tu hai preso il mio? Dai, sbrigati che c'è poco tempo..."

Perry struscia i piedi in terra. "Ecco... a proposito del tuo spadino... Alecsandro, il fatto è che...è scomparso!"

Ogni traccia di allegria scivola via dal volto di Alecsandro. "COSA VUOL DIRE: SCOMPARSO?" urla, brandendo il tuo spadino.

"A quanto pare, Alec, quel da Morante non è poi *così* cretino" mormora Nicco, improvvisamente di buon umore.

"TU... IO..." sbraita Alecsandro, oscillando l'arma a destra e a sinistra come se non sapesse chi colpire. "Lo ha fatto ieri sera" esclama, tornando improvvisamente calmo. "Ma non lo ha portato via. Se lo avesse fatto i militari l'avrebbero trovato e rimesso a posto... c'è il mio nome inciso sopra, per Satana!"

*Ti fai vedere, mettendo a rischio la tua incolumità, pur di distrarre Alecsandro dai suoi ragionamenti? Vai al* ***61***

*Rimani nascosto ad ascoltare le riflessioni di Alecsandro? Vai al* ***52***

## 84

Ti aggiri furtivo tra i passaggi costituiti dalle impalcature piene di bagagli che si intersecano con muraglioni di casse. Da più parti si levano alte voci di protesta, quando gli studenti scoprono che il proprio baule è malamente incastrato nelle scaffalature, o si è danneggiato.

Scivoli vicino ad un gruppetto intento a frugare in un baule rovesciato a terra. Con sgomento ti rendi conto che si tratta due cadetti, mentre un terzo trattiene per il braccio un ragazzino dall'aria stravolta: evidentemente il legittimo proprietario del bagaglio. Esiti un istante di fronte alla scena ma questo è sufficiente ad attirare lo sguardo del ragazzino e, subito dopo, anche del cadetto che gli siede sulla schiena. Il lampo di riconoscimento nei loro occhi volatilizza ogni speranza di passare inosservato.

"Ehi, tu... vieni un po' qui..." dice il ragazzo alzandosi. I suoi compari sollevano lo sguardo, confusi e vagamente spaventati di poter essere scoperti mentre stanno perpetrando un atto ignobile come il furto. "Ma tu sei quel da Morante che ci diceva Nicco..." esclama il cadetto avanzandosi con una mano tesa.

Ti pieghi all'indietro per evitare il goffo tentativo di afferrarti quindi ti volti e corri via.

*Se avevi segnato un Codice: **SC-EU**, cancellalo e scrivi , al posto, il seguente Codice: **SN-nc***

*Se invece avevi segnato un Codice: **SA-EU**, cancellalo e scrivi , al posto, il seguente Codice: **SN-cn***

*Se non avevi nessuno di questi due codici segnati il Codice: **SP-cc***

*In ogni caso vai al **79***

## 85

A giudicare dai rumori che senti rimbalzare lungo le paratie, tutti i cadetti e i seguaci di Alecsandro sono sulle tue tracce.

"JOLAN, VAI ALL'USCITA E TIENI OCCUPATO IL MARINAIO" la voce stentorea di Nicco risuona talmente vicina da farti fare un balzo. "MI SENTI JOLAN? RISPONDI!"

"Ti sento, Nicco" risponde una voce più lontana, da qualche parte alla tua destra.

Nonostante nella gondola i suoni riecheggino, rimbalzando sulle paratie e confondendosi in una serie di echi, sei tremendamente certo che Nicco si trovi a non più di una manciata di metri alle tue spalle, appena dietro la curva del passaggio che stai percorrendo. Ti rimetti in moto ma solo per arrestarti pochi metri dopo. Con un tuffo al cuore ti rendi conto di trovarti in un vicolo cieco. Davanti a te il corridoio è bloccato da un muro, costituito da grosse casse, che arriva a sfiorare il soffitto. Disperato ti guardi attorno conscio che Nicco ti è ormai quasi addosso.

*Se hai almeno **4 punti di Popolarità** o più vai subito al **94***

*In caso contrario **Effettua una prova su: PERCEZIONE più LOGICA, La difficoltà è d6+d8***

*Se superi la prova, vai al **71***

*In caso contrario vai all'**8***

**86**

Perry scosta delicatamente gli effetti personali di Alecsandro, borbottando tra se. Dopo pochi istanti si risolleva, stringendo in pugno la forma inconfondibile di uno spadino. Stupito osservi nuovamente il cartello appeso al baule. Non c'è dubbio si tratti proprio del bagaglio di Alecsandro. Ma perché mai Perry sta cercando di rubare lo spadino al suo capo?

"Marchel!" la voce ti fa sobbalzare, ti rintani ancor di più nell'ombra, mentre Perry si volta verso i nuovi arrivati. Da un passaggio laterale sbucano Alecsandro Cucnas e suo fratello Nicco. Il primo ha un espressione raggiante mentre il secondo sbuffa al suo fianco. Perry non accenna nemmeno a nascondere lo Spadino di Alecsandro. Nel vedere questo improvvisamente capisci cosa sta accadendo: Alecsandro ha mandato Perry a recuperare il suo spadino mentre lui ed il fratello cercavano il tuo baule.

"Tutto a posto, ho preso tutto" esclama Perry, mostrando l'arma da cerimonia. "La vuoi?"

Alecsandro scuote la testa. "Tienila tu. Io invece terrò *questa*!" così dicendo sventola la tua arma sotto il naso dell'amico.

Nascosto nel tuo anfratto buio, osservi la scena con la mascella serrata e gli occhi lucidi. Alecsandro aveva previsto tutto e ora ha in mano il tuo Spadino mentre il suo è al sicuro in mano ad uno dei suoi seguaci. Se non trovi il modo di fare qualcosa subito Alecsandro vincerà la vostra sfida, tu perderai la faccia e, quel che è peggio, il tuo Spadino da cerimonia.

*Vuoi balzare fuori dal tuo nascondiglio, strappare il tuo Spadino delle mani di Cucnas e dileguarti nel labirinto di bagagli? Vai al* ***78***

*Preferisci rimanere nascosto e aspettare di poter tornare dai tuoi amici? Vai al* ***48***

## 87

Quando sollevi la testa, trovi Etan e Ugeene che ti osservano nervosi. Tengono stretti al petto due fagotti con tutte le cose prese nei propri bagagli. Dopo essersi assicurati che non ci sia nessuno nelle vicinanze ti si accostano. Ora che siete insieme estrai il **tuo Spadino**. Con una certa apprensione ti rigiri l'arma tra le mani. Osservi il lucido fodero in acciaio, impreziosito da una fantasia in argento e oro, l'impugnatura è costituita da un filamento d'oro finissimo intrecciato. Sai che la lama, lunga poco più di trenta centimetri, è abbellita di fregi e riporta lo stemma dei da Morante incastonato di pietre preziose.

Insomma si tratta di un oggetto tanto inadatto alla guerra quanto prezioso. Una cosa che solo una persona con le risorse di tuo padre potrebbe permettersi. Sai di non poter lasciare il tuo Spadino nella gondola, sarebbe troppo pericoloso. Ma il pensiero di portartelo dietro ti angoscia ancor di più. Non tanto, e non solo, al pensiero della punizione che ti beccheresti se i marinai te lo trovassero addosso, ma soprattutto per il timore di perderlo o di fartelo rubare. Che cosa penserebbe tuo padre se smarrissi un oggetto simile? D'altro canto, se lo lasciassi qui, Cucnas troverebbe senz'altro il modo di impossessarsene.

Ugeene, con un filo di foce sussurra: "Chissà se quello di Cucnas è bello come il tuo"

"Lo scopriremo quando glielo prenderemo!" esclama Etan.

"Che stupidaggine!" ribatte Ugeene, ma non aggiunge altro. Ormai tu e Etan sapete benissimo come la pensa: secondo lui tu e Cucnas dovreste raggiungere un accordo. Una specie di *pari e patta* in cui nessuno perde e nessuno vince.

"Non so ancora cosa farò" tagli corto, per prevenire i battibecchi tra i tuoi amici. "Adesso voglio solo tornare al Rifugio e farmi una bella lavata... e mi porterò dietro questo" aggiungi indicando lo spadino.

"Su questo sono d'accordo. Senti, Alenn..." Etan esita, mordicchiandosi il labbro inferiore, quindi prende fiato e propone: "Perché non lasci che lo tenga io? Ci ho pensato, sicuramente Cucnas crederà che ce l'hai tu non verrà a cercarlo addosso a me. Credo"

A queste parole Ugeene fa una smorfia che non riesci a decifrare, ma non dice nulla. Si limita a guardare la mano tesa di Etan e ad aspettare di sapere quale sarà la tua decisione.

Esiti. In effetti affidare l'arma a Etan potrebbe essere una mossa inaspettata. D'altronde metterebbe in serio pericolo il tuo amico. Se qualcuno gli trovasse addosso la tua arma, verrebbe immediatamente accusato di furto e neppure una tua intercessione servirebbe a scagionarlo. Sai per esperienza che gli adulti non ascoltano mai i ragazzini.

*Cancella il Codice:* ***SN-cn e SP-ca*** *dalla Scheda di Alenn.*

*Vuoi affidare il tuo Spadino a Etan? Vai al* ***36***

*Pensi sia troppo pericoloso per lui e preferisci tenere l'arma con te? Vai al* ***73***

## 88

"Eccoti qua... ma cosa?" Nel sentire la voce di Nicco alle tue spalle ti volti di scatto. Il ragazzo sta fissando con la bocca spalancata l'inclinarsi del muro di casse sopra la sua testa. Con uno schiocco secco una corda si spezza, frustando l'aria. Ti sposti di lato, accostandoti il più possibile a una scaffalatura, un istante dopo la prima cassa si fracassa al suolo. Con una velocità invidiabile Nicco piroetta su se stesso e si allontana dal crollo con un balzo.

Come avevi calcolato, mentre decidevi quali corde tagliare, solo la parte centrale della parete di casse si schianta a terra, sollevando un tremendo polverone. Approfittandone abbandoni il tuo angolino, aggiri una cassa rovesciata e, da lì, ti arrampichi su quel che rimane della porzione centrale del muro. La visibilità è scarsa e la polvere ti entra in gola facendoti starnutire, ma sapendo chi c'è dietro di te, non puoi far altro che saltare dall'altra parte. Da qualche parte si alza un fischio acuto. Il marinaio sta chiamando a raccolta i ragazzi. Incroci numerosi studenti diretti verso l'uscita della gondola ma tutti, fortunatamente, sono troppo intenti a guardare nella direzione del crollo per degnarti di una qualche attenzione.

*Vai al **90***

## 89

Ti aggiri furtivo tra i passaggi costituiti dalle impalcature piene di bagagli. Da più parti si levano alte voci di protesta, quando gli studenti scoprono che il proprio baule è malamente incastrato nelle scaffalature.

Scivoli vicino ad un gruppetto intento a frugare in un baule rovesciato a terra. Con sgomento ti rendi conto che si tratta due cadetti, mentre un terzo trattiene per il braccio un ragazzino dall'aria stravolta: evidentemente il legittimo proprietario del bagaglio. Ti affretti ad allontanarti, domandandoti perché mai i cadetti debbano comportarsi in questo modo e, se per caso, non possa essere colpa della prolungata permanenza in collegio.

Con un balzo indietreggi fino a nasconderti dietro il più vicino baule. Davanti a te ci sono Alecsandro Cucnas e suo fratello, Nicco. Sono proprio davanti al tuo baule che è già stato estratto dall'impalcatura e appoggiato per terra.

*Se hai il Codice: **SC-EU** vai al **72***
*Se hai il Codice: **SA-EU** vai al **57***
*Se non hai nessuno di questi codici, vai al **24***

## 90

Svolti dietro una pila di casse e, finalmente, vedi il marinaio: stringe un fischietto in una mano e un grosso orologio a cipolla nell'altra. Sta discutendo con un cadetto. Il Marinaio fa per portarsi il fischietto alla bocca ma il cadetto lo blocca, alzando una mano. Non riesci a sentire lo scambio di battute che segue, a causa dei rumori alle tue spalle. Il tuo inseguimento non è ancora finito e tu non sei ancora al sicuro.

*Se hai segnato un Codice: **SP-ca** oppure **SP-ac** Vai a:*

*- Se possiedi l'Abilità LOGICA a **4 punti o più**, vai al **67***
*- Se possiedi la Competenza: **Furtività** vai al **67***
*- Se rispondi a nessuno dei requisiti chiesti qua sopra, vai al **54***
*Infine, se non hai i codici: **SP-ca** oppure **SP-ac,** vai al **21***

## 91

Atterri sulla cima della pila di casse. Da qui non puoi far altro che afferrarti ad una corda calarti fino al livello del terreno. Sei talmente impegnato nella discesa che solo una volta al sicuro, con i piedi per terra, ti accorgi che nelle vicinanze della pila di casse c'erano diversi studenti intenti a prendere le proprie cose dai bagagli. Vedi il sorriso per nulla rassicurante di almeno tre cadetti che ti si stanno avvicinando.

Abbassi la testa e tenti uno scatto fulmineo. Passi sotto le braccia del primo cadetto e rotoli tra le gambe del secondo, facendolo cadere a terra. Ti rialzi, assaporando già la possibilità di una nuova fuga, ma il terzo ragazzo è alle tue spalle.

*Diminuisci di **-1** i **Punti Vigore** (fino a un minimo di 1). Quindi vai al **51***

## 92

"No... sto bene..." dici, alzandoti a fatica. Ti senti la testa leggera e hai l'impressione che la gondola oscilli in modo innaturale.

"Non mi sembra che tu stia così bene..." commenta Ugeene.

"Sto benissimo" asserisci con un brusco gesto della mano. Solo i pronti riflessi di Etan t'impediscono di rovinare a terra. "Mi gira appena un po' la testa..." aggiungi. "Accompagnatemi al mio baule."

Giunti al tuo bagaglio ti ci siedi sopra, per riprendere un po' di fiato. Ti sembra di stare davvero un po' meglio, così riesci a sfoderare un sorriso abbastanza credibile da rassicurare i tuoi amici e gli fai cenno di andare a prendere le loro cose.

Rimani seduto ad osservare Etan e Ugeene che si allontanano. Solo quando sono ormai scomparsi inizi a spogliarti dei vestiti strappati e insanguinati usandoli come stracci per ripulirti dal sangue.

*Se hai con te e vuoi usare il **Kit del Primo soccorso** (cancellalo) e hai la Competenza: **Medicina & Veterinaria,** guarisci fino a **2 Ferite Lievi**. e recuperi fino a **+4 punti Vigore***
*Se hai solo la Competenza: **Medicina & Veterinaria,** guarisci **1 Ferita Lieve** e recuperi fino a **+2 Punti Vigore**.*
*Se hai con te e vuoi usare il **Kit del primo Soccorso**, ma non hai la Competenza, Guarisci da **1 Ferita Lieve.***
*Se, infine, non hai né la Competenza né l'Oggetto, i tuoi maldestri tentativi ti consentono solo di recuperare **+1 Punto Vigore**.*
*Inoltre se hai con te l'Oggetto: **Distillato alcolico** puoi berlo (Cancellalo). In tal caso il liquido ti brucia lo stomaco e ti fa girare la testa ma riduce anche sensibilmente il dolore. Aumenta di ulteriori **+2 i Punti Vigore**.*
*Vai al **56***

## 93

Vedi una pila di libri scolastici, camicie, calzini, giacche e pantaloni, un paio di borse chiuse contenenti, probabilmente, effetti personali o da toeletta. Cosa stava mai andava cercando Perry in questo baule?

La risposta ti arriva insieme alla sgradevole voce di Alecsandro Cucnas: "Allora, Marchel, hai preso il mio spadino? Voglio che lo custodisca tu, così..." Alecsandro e il fratello, Nicco, sbucano da uno stretto passaggio tra due scaffalature.

Vi fissate per un istante, riconosci il tuo spadino stretto nelle mani di Alecsandro. Lui, con la bocca ancora aperta a metà della frase, guarda frastornato ora te ora Perry. Nicco invece ti si lancia contro senza esitare.

*Segna il Codice:* ***SN-nc****.*

***Effettua una prova su: DESTREZZA, La difficoltà è d8***

***Bonus****:Se hai la Competenza:* ***Atletica*** *diminuisci la difficoltà di* ***-2***

***Malus****:Se hai con te la SACCA da VIAGGIO e questa contiene almeno un Oggetto ne sei impacciato per cui aumenta la difficoltà di* ***+1***

*Se superi la prova, vai al* ***76***

*In caso contrario vai al* ***51***

## 94

"*Ehi*, Alenn, da questa parte" Un ragazzo ti sta facendo dei cenni, sporgendosi da uno spazio tra due scaffalature sbilenche. "Mi chiamo Ardinio, sono dalla tua parte" sussurra teso. "Presto, vieni qui, ti aiuterò a scappare". Con queste parole lo scompare nell'angusto pertugio.

Sei indeciso. Chi è quell'Ardinio? E' un amico di Daril Lacon e dei fratelli Catelini? Oppure è uno dei tanti seguaci di Cucnas e il suo è un tentativo di trascinarti in una trappola? Il passaggio in cui è scomparso è talmente stretto che, anche se riuscissi ad entrarvi, poi non avresti nessuna possibilità di manovra o di fuga.

*Se la tua Abilità: STAZZA è pari o inferiore a 3 puoi:*

*-* ***Seguire*** *Ardinio nel passaggio. Vai al* ***68***

*Se invece la tua STAZZA è pari o superiore a 4, oppure se non ti fidi di Ardinio, cerca un'****altra via di fuga****. Vai all'****8***

## 95

Con un passo di corsa e un balzo ti afferri al bordo sporgente della prima cassa. I piedi annaspano nel vuoto, alla ricerca di un appoggio. Un po' aiutandoti con le corde, un po' sfruttando gli spazi tra una cassa e l'altra, ti arrampichi verso la cima della muraglia pencolante.

***Effettua una prova su: ROBUSTEZZA, La difficoltà è d6***

***Bonus****:Se hai la Competenza:* ***Equilibrio,*** *diminuisci la difficoltà di* ***-2***

***Malus****: Se hai con te la SACCA da VIAGGIO, con almeno un Oggetto dentro, questa t'impaccia per cui aumenta la difficoltà di* ***+1***

*Se superi la prova, vai al* ***26***

*Se fallisci, vai al* ***112***

## 96

"Non avresti mai il coraggio" mormora Nicco, continuando ad avvicinarsi. Ormai le sue mani sfiorano le tue.

Deciso a non lasciarti intimidire sollevi la pistola, appoggiando la canna brunita al suo petto. "Ne sei così convinto da giocarti la vita?"

Dentro di te ti senti tremare. I palmi delle mani ti sudando copiosamente e il dito che poggia su grilletto pulsa a tempo con il cuore. Per fortuna Nicco non sembra accorgersi di tutto questo. Per la prima volta noti un'ombra di incertezza nello sguardo.

***Effettua una prova su: FASCINO più FREDDEZZA, La difficoltà è d6+d8***
***Bonus**:Se hai la Competenza: **Convincere** diminuisci la difficoltà di **-2***
*Se hai la Competenza: **Mentire/Recitare** diminuisci la difficoltà di **-1***
*Se superi la prova, vai al **13***
*In caso contrario vai al **70***

## 97

Corri, piegato in due, sulla sommità delle scaffalature. Un buco, causato dalla mancanza di un ripiano, lungo poco meno di un metro, si profila davanti a te. Stringendo i denti aumenti l'andatura. Atterrato dall'altra parte ondeggi un istante a braccia spalancate, prima di riprendere l'equilibrio e di ricominciare la fuga.

Poco più oltre alcune casse disposte a gradoni ti possono riportare a livello del pavimento. Ti guardi intorno, alla ricerca di un indizio che ti dica dove dirigerti. Sai che è questione di secondi prima che Nicco ti raggiunga e l'ultima cosa che desideri è di finire nelle sue mani.

*Se la tua **Popolarità** è pari a **4** punti o più, vai subito al **38***
*In caso contrario **Effettua una Prova su: PERCEZIONE, la difficoltà è d6***
***Bonus:** Se hai la Competenza: **Orientamento** riduci la difficoltà di **-1***
*Se hai segnato il Codice: **F-CC** vuol dire che Nicco è fuori gioco e hai il tempo di concentrarti. Diminuisci dunque la difficoltà di **-1***
*Cancella il Codice: **F-CC** se l'avevi segnato.*
*Se superi la prova vai al **6***
*In caso contrario vai al **102***

## 98

Spinto dalla disperazione ti scagli contro Nicco. Non badi nemmeno a dove colpisci, ti limiti a menare più colpi possibile. Il cadetto, non aspettandosi una tale veemenza, retrocede di qualche passo.

***Effettua una prova su: ROBUSTEZZA più STAZZA, La difficoltà è d10+d10***
***Bonus**:Se hai la Competenza: **Lotta Corpo a Corpo**, diminuisci la diff. di **-2***
*Se hai la Competenza: **Tempra**, diminuisci la difficoltà di **-1***
*Se superi la prova vai al **37***
*In caso contrario vai al **18***

## 99

Abbandoni il nascondiglio e ti metti a correre nella direzione in cui, per quanto ti ricordi, si trovano i bagagli dei tuoi amici.

Hai compiuto non più di dieci passi prima che qualcuno ti veda. Praticamente tutti gli studenti presenti nella gondola convergono verso di te e, in un attimo ti sono addosso.

Tenti di fuggire ma...

*Se hai segnato un Codice: **SC-EU**, cancellalo e scrivi , al posto, il seguente Codice: **SN-nc***

*Se invece hai segnato un Codice: **SA-EU**, cancellalo e scrivi , al posto, il seguente Codice: **SN-cn***

*Vai al **51***

## 100

Ti riscuoti solo nel sentire nuovamente il vociare di altri studenti che invadono la gondola. Un ragazzino ti passa di fianco, degnandoti appena di un'occhiata. Da qualche parte, oltre un alto muro di casse impilate, senti risuonare l'inconfondibile risata di Etan. L'ultima cosa di cui hai voglia adesso, però, è di rispondere alle sue domande. Così spalanchi il tuo baule sprofondandoti dentro alla ricerca di qualcosa di utile.

*Vai al **56***

## 101

***Effettua una Prova su: DESTREZZA, la difficoltà è d8***

***Bonus:*** *Se hai la Competenza: **Atletica** riduci la difficoltà di **-2***

*Se hai segnato il Codice: **F-CC** allora Nicco è fuori gioco e hai il tempo di prendertela più comoda. Diminuisci quindi la difficoltà di **-1***

*Se superi la prova vai al **97***

*In caso contrario vai al **5***

## 102

Che fare? Dove andare? Il trambusto nella gondola è tale che non riesci a capire da dove provengano i rumori, per tanto non sei in grado di indovinare la posizione dei tuoi inseguitori.

Un rumore, questa volta proveniente chiaramente dalle tue spalle, ti fa voltare. Nicco sta avanzando verso di te. Ha i pugni serrati e lo sguardo scintillante d'odio. Come un animale preso in trappola ti lanci in una corsa sconsiderata, ma solo per andare quasi a sbattere contro due cadetti. Nicco latra un ordine e i due ti calano addosso, senza lasciarti il tempo di tentare un'altra fuga.

*Vai al **51***

## 103

Esci dal dirigibile, assieme alla vociante colonna di studenti e ridiscendi la piattaforma d'approdo. Appena varcata la soglia dell'Ostello il marinaio ti afferra per una spalla, trascinandoti con se. Intanto i cadetti radunano un secondo gruppo di studenti - tra i quali scorgi con sollievo anche Etan e Ugeene.

Per tutto il tempo il militare non abbandona un istante la stretta dalla tua spalla. Quando finalmente il secondo gruppo è pronto a partire e l'uomo ti spinge nel mezzo con malagrazia. Immediatamente Ugeene e Etan ti si affiancano, subissandoti di domande. Mentre la colonna parte tu, massaggiandoti la spalla confabuli fittamente con Etan e Ugeene, i quali vogliono avere ogni dettaglio di quello che ti è successo, di quello che hai fatto e di come lo hai fatto. Etan è letteralmente esaltato e ti sgrida per non averlo portato che te.

Arrivati a destinazione tu e i tuoi amici vi dividete, ognuno diretto verso il proprio bagaglio.

*Vai al **56***

## 104

Osservi una pila di libri scolastici, camicie, calzini, giacche e pantaloni, un paio di borse chiuse. Appoggiato sopra a tutto questo ecco lo spadino da cerimonia di Cucnas. Ti chiedi se, per caso, fosse proprio quello l'obiettivo di Perry.

Prima che tu possa afferrare l'arma la risposta alle tue domande arriva, portata dalla sgradevole voce di Alecsandro Cucnas: "Dannazione, Marchel abbiamo un problema! La spada di da Morante non è nel suo baule. Tu hai preso il mio spadino? Voglio che..." Alecsandro e il fratello sbucano da uno stretto passaggio tra due scaffalature. Con la bocca ancora aperta a metà della frase Alecsandro rimane a guardarti, Nicco invece ti si scaglia contro senza esitazioni. Se perdessi tempo a chinarti per recuperare lo spadino non avresti speranze di sfuggirgli.

*Segnati un Codice: **SN-cn.***

***Effettua una prova su: DESTREZZA, La difficoltà è d8***

***Bonus**:Se hai la Competenza: **Atletica** diminuisci la difficoltà di **-2***

***Malus**:Se hai con te la SACCA da VIAGGIO e questa contiene almeno un oggetto ne sei impacciato per cui aumenta la difficoltà di **+1***

*Se superi la prova vai al **76***

*In caso contrario vai al **51***

## 105

Vieni riportato bruscamente alla coscienza da qualcuno che ti scrolla. Apri gli occhi, ma solo per richiuderli immediatamente a causa della luce. Le flebili lampade galvaniche sul soffitto paiono emettere raggi più accecanti di quelli del sole. Etan ti scuote ancora più vigorosamente.

"Forse dovremmo chiamare qualcuno" senti dire dalla voce di Ugeene. "Dobbiamo chiamare aiuto... Etan... *Etan per l'amor del cielo,* smettila di scrollarlo così!"

"Aspetta, ha riaperto gli occhi! Alenn... mi senti? *Ehi*, amico!"

"Smettila o mi servirà un medico per davvero" sussurri. Rimani sconvolto da come la tua voce risulti flebile ed estranea alle tue stesse orecchie. Apri nuovamente gli occhi, questa volta più cautamente, e scopri che le lampade galvaniche sono tornate ad emettere il loro consueto lucore smorto. Sei ancora steso sul pavimento della gondola e tutto ciò che riesci a distinguere è il volto di Etan, teso per la preoccupazione. Da dietro le sue spalle compare il faccione imperlato di sudore di Ugeene. "Alenn, per l'amor di Dio, come ti senti?" dice. "Vuoi che vada a chiamare aiuto? Hai bisogno di un dottore... *oh*, sì, hai proprio l'aria di uno che ne ha bisogno!"

*Segna di avere **1 Punto Vigore**.*

*Rassicuri i tuoi compagni che stai bene e provi ad alzarti al **92***

## 106

Alla vista della pistola spianata il volto di Nicco si deforma in una smorfia di sorpresa, di preoccupazione e, infine, con tuo sconcerto, di divertimento. "Bel giocattolo, da Morante ma mi sa che non sei capace ad usarlo" ti schernisce, mostrandoti i denti in quello che nessuno potrebbe scambiare per un sorriso. Con le braccia tese, i palmi rivolti verso l'eterno, avanza di un passo.

"Fermo" intimi, indietreggiando. "... ti avverto"

Per tutta risposta Nicco avanza ancora. Le sue mani ormai sfiorano la canna della pistola.

*Vuoi fare fuoco? Vai al **70***

*Vuoi convincere Nicco che fai sul serio? Vai al **96***

*Ti volti e scappi? Vai al **51***

## 107

*Se ieri sera eri riuscito a penetrare nella gondola e avevi trovato il bagaglio di Cucnas, allora conosci già la strada, per cui vai subito al **109***

*In caso contrario **effettua una prova su: PERCEZIONE, la difficoltà è d10***

***Bonus:**Se ha la Competenza: **Orientamento** riduci la difficoltà di **-1***

*Se **Catelini** e altri laici ti stanno aiutando, riduci la difficoltà di **-3***

*Se superi la prova vai al **109***

*In caso contrario vai all'**84***

## 108

Il tempo di estrarre la tua arma improvvisata e Nicco ha già coperto metà della distanza che vi separa.

Soppesi l'oggetto tra le mani, prendendo la mira. Nicco è già arrivato a metà del muro di casse, sul suo viso irregolare si apre un sorriso feroce. Porti indietro il braccio e scagli l'oggetto, mirando alla testa del cadetto...

***Effettua una prova su: PERCEZIONE più DESTREZZA, la difficoltà è d8+d8***

***Bonus:*** *Se hai la Competenza:* ***Armi da Lancio e da Tiro*** *riduci la diff. di* ***-3***

*Se l'oggetto che hai deciso di lanciare è la* ***Razione Militare*** *o il* ***Breviario*** *riduci la difficoltà di* ***-1***

*In ogni caso ricorda di cancellare l'Oggetto che hai deciso di tirare.*

*Se superi la prova vai al* ***7***

*In caso contrario vai all'****81***

## 109

Ti aggiri furtivo tra i passaggi costituiti dalle impalcature piene di bagagli. Da più parti si levano alte voci di protesta, quando gli studenti scoprono che il proprio baule è malamente incastrato nelle scaffalature, o si è danneggiato.

Scivoli nell'ombra, evitando due cadetti che giocano lanciandosi una palla fatta di stracci. Un gemito attira la tua attenzione. Guardando meglio la scena puoi scorgere un terzo cadetto seduto su un ragazzino del primo biennio, costretto a stare a carponi fungendo da sedia al ragazzo più grande. La palla cade vicino a te, così puoi notare che non si tratta affatto di stracci, bensì di una divisa da cerimonia -sicuramente quella del ragazzo/sedia- irrimediabilmente rovinata.

Ti affretti ad allontanarti, domandandoti perché mai i cadetti debbano comportarsi in questo modo e, se per caso, non possa essere colpa della prolungata permanenza nel collegio. Il pensiero di quel che potrebbe accaderti se ti scoprissero ti stimola ad aumentare i tuoi sforzi.

Con un balzo indietreggi fino a nasconderti dietro il più vicino baule. Per poco non andavi a sbattere contro uno studente. Allungando il collo riconosci **Marchel Perry**, intento ad armeggiare con la serratura di un baule. Perry è lo studente che ha avuto il discutibile pregio di radunare i figli dei prelati nella tua stiva di carico, durante il primo giorno di viaggio, e di averli consegnati in massa ad Alecsandro perché aderissero alla sua stupida politica anti-laici; da quel che ne sai è ora Perry uno dei luogotenenti più fidati di Cucnas.

Stai per allontanarti quando lo sguardo ti cade sull'etichetta del baule, essa riporta a grandi lettere malamente vergate il nome: ***Alecsandro S. Cucnas***.

Cosa mai stia facendo Perry con il bagaglio del suo capo non te lo spieghi, ciò nonostante si trova proprio tra te e il tuo obiettivo.

*Vuoi strisciare alle spalle di Perry e stenderlo con un sol colpo? Vai al* ***65***

*Preferisci rimanere nascosto per vedere cosa sta facendo? Vai al* ***69***

## 110

Infilando le mani e i piedi negli spazi tra un bagaglio e l'altro inizi ad arrampicarti.

***Effettua una prova su: ROBUSTEZZA, La difficoltà è d8***

***Bonus****:Se hai la Competenza:* ***Equilibrio*** *diminuisci la difficoltà di* ***-2***
*Se possiedi l'Oggetto:* ***Coltellino intagliato,*** *diminuisci la difficoltà* ***-1***
*(Sei abituato ad arrampicarti sugli alberi assieme ai tuoi amici)*

***Malus****: Se hai con te la SACCA da VIAGGIO, con almeno un Oggetto dentro, questa t'impaccia per cui aumenta la difficoltà di* ***+1***

*Se* ***superi*** *la prova vai al* ***26***

*Se* ***fallisci*** *ma hai almeno* ***5 punti o più*** *all'Abilità: DESTREZZA, vai al* ***30***

*Se* ***fallisci*** *e hai* ***4punti o meno*** *all'Abilità: DESTREZZA vai al* ***112***

## 111

"Ma porcocane!" impreca il marinaio. "Possibile mai che voi marmocchi non siate capaci neppure a soffiarvi il naso da soli? Dov'è la tua divisa di gala?"

Non sapendo cosa rispondere allarghi le braccia.

"Non hai trovato il tuo baule, *eh*? Ora ti toccherà tornare qui con il prossimo gruppo. E noi perdiamo tempo!"

Con uno scappellotto il marinaio ti spedisce assieme agli altri studenti. Quindi si volta e si porta il piccolo fischietto d'ottone alle labbra soffiandoci dentro.

*Vai al* ***103***

## 112

Il piede sinistro scivola, seguito un attimo dopo dal destro. Per qualche istante rimani a penzolare nel vuoto, poi, con un urlo soffocato, lasci la presa, cadendo di schiena sul pavimento della gondola. Eri giunto a malapena a metà della tua scalata, ciononostante l'impatto ti mozza il respiro mentre un onda di dolore ti si riverbera in tutto il corpo.

Un rumore, vicino, ti fa spalancare gli occhi. Provi ad alzarti ma...

*Lancia un d6 e somma al risultato i tuoi punteggi di ROBUSTEZZA più TAGLIA. Quanto hai ottenuto?*

***- 11 o meno:*** *Subisci* ***1 Ferita Lieve*** *e perdi* ***-4 Punti Vigore***

***- tra 12 e 14:*** *Perdi* ***-3 Punti Vigore***

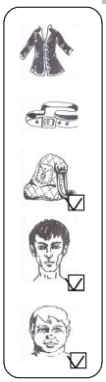
***- 15 o più:*** *Perdi* ***-2 Punto Vigore***

*Se sei svenuto (i tuoi Punti Vigore sono arrivati a 0) Vai subito all'****82***

*In caso contrario vai al* ***51***

## 113

Tornati al Rifugio prendete nuovamente posto a un tavolo, mentre altri gruppi di studenti partono alla volta del dirigibile. Non state più nella pelle per il desiderio di muovervi, di fare qualcosa. Durante l'attesa Ugeene tira fuori un sacchetto con qualche moneta dentro. Si tratta di pochi spiccioli, spiega, recuperati nel proprio bagaglio, però ritiene che dovrebbero stare in tasca a te, il tesoriere del gruppo. Con un'espressione afflitta anche Etan tira fuori due manciate di soldi dalle tasche, riversandoli sul tavolo. Dalla sua espressione è evidente che non aveva in programma di dartele, prima che l'amico gli ricordasse della vostra decisione di fare cassa comune.



*Aggiungi al tuo Borsello* ***+55 Cent****.*

*Prosegui la lettura al* ***Paragrafo 1 del Capitolo 4****.*

# Capitolo 3

## La missione di Jolan

**1**

*In questo Capitolo abbandonerai momentaneamente Alenn per seguire da vicino le azioni di Jolan Moloy. Per sottolineare il cambio di prospettiva anche la seconda persona singolare sarà sostituita dalla terza.*
*Inoltre, non essendo Alenn il protagonista di questa piccola avventura,* ***non sarà possibile spendere Punti Volontà in nessuna occasione****.*
*La gestione di Moloy è semplificata, non occorre distribuire alcun punteggio o abilità, infatti Jolan Moloy non si distingue dalla massa dei suoi coetanei, per cui si considera avere* ***5 punti in tutte le abilità****, ai fini delle Prove. Per questo la dicitura che incontrerai, quando verrà chiesto a Jolan di effettuare una Prova, sarà simile alla seguente:*
***Effettua una Prova, la difficoltà è d8***
*Senza alcuna menzione ad alcuna caratteristica.*
*A dispetto della propria mediocrità Jolan ha, però, un aspetto leggermente più sviluppato degli altri, per cui, prima di cominciare, devi scegliere in quale campo Jolan è più versato e segnare la tua decisione nello spazio della Scheda dedicato agli Appunti e Codici.*
*Decidi dunque in cosa Jolan è maggiormente portato:*
***- Campo Sociale*** *- Jolan è un simpaticone, almeno con gli altri cadetti. Ha molti amici ed è generalmente benvoluto da tutti.*
***- Campo Mentale*** *- Jolan è abbastanza sveglio, è in grado di riflettere rapidamente trovando, il più delle volte, una soluzione razionale ai problemi del momento.*
***- Campo Fisico*** *- Jolan se la cava nelle materie pratiche ed è sempre uno dei primi ad essere scelti quando si fanno le squadre per qualche gara sportiva.*
*Dopo aver fatto la tua scelta ed esserti segnato l'appunto sulla Scheda, prosegui al* ***30***

**2**

"Zitto!"

Jolan si blocca, nel riconoscere la voce di Alecsandro Cucnas provenire da dietro una scaffalatura. In punta di piedi il cadetto si avvicina, sporgendosi appena da dietro una pila di casse. Eccoli là, Alecsandro e Nicco, che è appena stato azzittito dal fratello. Sono entrambi in piedi davanti ad un baule spalancato. Alecsandro si sta rigirando tra le dita uno spadino lucente, mentre il fratello rimane in disparte a

braccia incrociate, guardandosi attorno con aria torva.

"Fammi assaporare in santa pace questo momento... " conclude Alecsandro.

*Vai al **48***

## 3

Intanto il marinaio ha varcato il portellone e si è fermato a metà del passaggio d'intersezione, in corrispondenza di un portello laterale. I due Cucnas sono sempre lì, al suo fianco. Il marinaio aspetta che tutti gli studenti siano entrati nella stiva e una parte di essi si sia stipata nel passaggio. Solo a quel punto chiede il silenzio. "Qui dietro ci sono i vostri bagagli" spiega l'uomo, dando un colpetto con le nocche al portello. "Avete quindici minuti per cercare i vostri bauli, prendere la divisa da cerimonia e l'occorrente per lavarvi. Per qualunque problema, o se non riuscite a tirare giù i vostri bagagli dalle incastellature, chiedete aiuto ai cadetti".

Jolan non può fare a meno di sorridere, nell'udire quest'ultima frase. Non riesce a immaginare cosa potrebbe mai accadere a un *piccolo* del primo biennio che *davvero* osasse chiedere aiuto a un cadetto.

Poi il portello viene aperto e la fiumana di ragazzi ci si riversa dentro.

*Prosegui al **13***

## 4

Meladrio e Jolan s'incamminano in cerca del baule di da Morante. Più che cercare l'etichetta con il suo nome i cadetti bloccano tutti i *piccoli* che incontrano, interrogandoli nel modo più efficace che conoscono: uno li tiene fermi da dietro mentre l'altro li minaccia da davanti. In questo infallibile modo vengono a sapere che tutti i *piccoli* appartenenti alla fazione del fratello di Nicco hanno ricevuto l'ordine di cercare i bauli di Alecsandro e di da Morante e di riferire tali informazioni ad Alecsandro stesso o a un suo luogotenente di nome Perry.

Ben presto, a forza di domande e minacce, uno spaventatissimo *piccolo* ammette di aver visto uno dei bauli incriminati. Pur di sfuggire all'indice tozzo di Meladrio che gli si infila dolorosamente tra le costole ad ogni esitazione, il ragazzino indica la posizione del baule.

"Ecco fatto!" commenta Mela, spolverandosi la giacca da un invisibile granello di polvere. Direi che da qui in poi puoi cavartela anche da solo, ciao"

Jolan annuisce, puntando lo sguardo nella direzione indicata dal piccolo.

*Lancia un d8.*

*Se hai segnato il Codice **Ja-T**, cancellalo e vai al:*

*- **1-4:** Vai al **24***
*- **5-8:** Vai al **2***

*Se invece non hai segnato il Codice, vai al:*

*- **1-2:** Vai al **54***
*- **3-4:** Vai al **24***
*- **5-6:** Vai al **56***
*- **7-8:** Vai al **2***

## 5

Jolan si guarda intorno. Alecsandro sta radunando attorno a se i suoi seguaci, sicuramente per organizzare un recupero d'emergenza dello Spadino, non appena il marinaio lo abbia rimesso al suo posto. Di Nicco ancora nessuna traccia, almeno questo!

Prendendo una decisione subitanea, Jolan afferra un *piccolo* e gli ficca il fischietto in mano. "Tieni, e comincia a richiamare la gente" ordina. Poi, vedendo lo sguardo spaesato del ragazzino, gli ingiunge: "Fischiaci dentro e non smettere fino a che non torno!"

Detto questo scatta di corsa verso l'interno della gondola.

*Segna un Codice:* ***J-s1****, quindi continua al* ***21***

## 6

Nicco ha sempre avuto la capacità di terrorizzare Jolan, fin dal primo giorno del loro primo biennio, quando, spente le luci notturne delle camerate, scivolò giù dalla propria branda e strisciò fino al letto di un altro ragazzo il quale, durante il viaggio, gli aveva fatto una battutaccia. Arrivato alla branda dell'altro ragazzo Nicco vi si sedette e, con la massima tranquillità, s'infilò gli stivali chiodati da escursione. L'altro, nell'oscurità, domandava chi si fosse seduto sulla sua branda e cosa volesse. Per tutta risposta Nicco si alzò in piedi e calò ripetutamente lo stivale chiodato sul volto del ragazzo.

Nel passato biennio Nicco ha dominato tutti, grazie alla violenza, spesso gratuita e sempre eccessiva. Ma ora, da quando il primo giorno di viaggio da Morante gli ha sottratto la Verga,della quale si vantava tanto, sembra aver perso parte del suo ascendente sui compagni. Certo, continua a far paura, ma Jolan ha sentito mormorare più di una battuta su come si sia fatto fregare da un *piccolo*. Anche il fatto di eseguire, così platealmente, gli ordini del fratello, un *piccolo* anch'esso, contribuisce ad alimentare lo scherno dei compagni.

Il marinaio, seguito a ruota dai due Cucnas, scompare nella penombra della stiva di carico. Questo ha l'effetto di riscuotere Jolan e di ricordargli che, sulla Croce, ha una missione da compiere. Incurante della propria mansione di sorvegliante il cadetto abbandona la propria posizione al fianco della colonna e la fende, nel tentativo di raggiungere i Cucnas.

***Effettua una Prova, la difficoltà è d8***
***Bonus:*** *Se Jolan ha il* ***Campo Fisico****, riduci la difficoltà di* ***-2***
*Se supera la prova, vai al* ***41***
*Se fallisce, vai al* ***40***

## 7

Sollevandosi il bavero della giacca e incassando la testa nelle spalle, Jolan segue i due *piccoli* fino a che non si trovano a percorrere un passaggio stretto tra due impalcature e avvolto nell'oscurità.

Alecsandro fa strada, mentre il suo sgherro lo segue, per cui è su di esso che

Jolan cala con tutto il suo peso. Il *piccolo* viene proiettato in avanti, finendo per sbattere contro Alecsandro ed entrambi ruzzolano a terra. Jolan è subito su di loro. Non perde neppure tempo a infierire, ciò che vuole è solo afferrare uno spadino qualsiasi e poi dileguarsi, prima che i due *piccoli* abbiano modo di capire cosa sta accadendo.

***Effettua due Prove, una a difficoltà d8 e l'altra a difficoltà d6***
***Bonus:*** *Se Jolan ha il* ***Campo Fisico*** *riduci entrambe le prove di* ***-1***
*Se Jolan supera entrambe le Prove, vai al* ***26***
*Se ne fallisce almeno una, vai al* ***33***

## 8

Il marinaio si guarda intorno, sempre tenendo il *piccolo* per un orecchio e lo spadino stretto nell'altra mano. Poi il suo sguardo cade su Jolan. "Tu, ragazzo, vieni qua" dice con tono benevolo. "Ti do' cinque minuti per rimetterlo a posto" aggiunge mettendogli lo spadino in mano. "Mi fido del tuo senso di responsabilità"

Con le gambe rigide, non riuscendo a credere a tanta fortuna, Jolan si allontana dal portello. Poco dopo aumenta l'andatura, correndo a caso tra le scaffalature. Alla fine si ferma e, dopo essersi sincerato che non ci sia nessuno nelle vicinanze, fa scomparire lo spadino sotto la propria giacca.

*Segna un Codice:* ***J-s2.***
*Se per caso hai segnato un Codice:* ***NC-a****, allora segna invece solo un Codice:* ***J-s1****, anziché J-s2.*
*In ogni caso vai al* ***31***

## 9

"E allora?" domanda il marinaio, vedendo che, oltre a essersi scusato e a rimanere rigido sull'attenti, il cadetto non sembra aver intenzione di aggiungere altro.

"Spiacente di aver creato tanta confusione, signore" replica Jolan. "Non accadrà più, signore!"

Il marinaio sbuffa, quindi mormora un'imprecazione a denti stretti e con un movimento stizzito si dirige verso il portello in fondo alla stiva. Jolan lancia un'occhiata verso Nicco e, con sollievo, scorge l'ombra d'un sorriso increspargli le labbra. Nicco disprezza profondamente i soldati semplici e i sottoufficiali che si permettono di dargli degli ordini. Per cui adora quando qualcosa o qualcuno arriva a infastidire questi popolani in divisa.

*Segna un Codice:* ***J-s0*** *quindi prosegui al* ***3***
***Nota****: Durante questo capitolo potresti dover segnare ulteriori codici* ***J-s****, seguiti da un numero. Quando e se ciò accadrà, limitati a sommare quel numero a quello attualmente segnato dopo il codice sulla Scheda.*

## 10

Nicco fruga sotto la casacca di Jolan, senza trovare nulla, quindi lo afferra per una spalla. "Allora, Jolli, me lo dici perché ti comporti in modo così strano?" sibila, ma nei suoi occhi neri brilla un barlume d'incertezza.

"N-non so di cosa stai parlando, Nicco" ansima Jolan, non appena la pressione alla gola si allenta tanto da farlo parlare. "Ho dei problemi... un debito da saldare e una certa difficoltà nel riuscirci. Lo sai che non sono di famiglia ricca come te"

"Un debito?" domanda Nicco, indietreggiando di un passo, la fronte corrucciata.

Jolan annuisce, massaggiandosi la gola. "Un debito di mio fratello a dire il vero" aggiunge, colto da un'improvvisa illuminazione. "Non l'ho detto in giro ma quest'anno mio fratello frequenta il primo biennio. So che noi cadetti non dovremmo immischiarci con gli affari dei *piccoli*... ma un fratello è sempre un fratello, no?"

La testa di Nicco si muove, lentamente, in su e in giù.

"Quindi ti prego, Nic, non andare a dire in giro che mi sto dannando per aiutare il mio fratellino. Posso contare su di te?"

Nuovamente la testa di Nicco annuisce.

Un fischio lungo e modulato rimbalza sulle paratie della gondola. È il marinaio che sta chiamando a raccolta gli studenti, verso l'uscita.

"Va bene. Jolli" dice Nicco. "Vorrà dire che questa volta mi sono sbagliato... ma tu evita di tornarmi tra i piedi, oggi" detto questo il cadetto si allontana, lasciando Jolan libero di esalare un tremolante sospiro. Al successivo fischio anche Jolan, con le gambe che stentano a sorreggerlo, si avvia verso l'uscita.

*Vai al **47***

## 11

Quando Jolan entra nella penombra della stiva, il marinaio ha già terminato il suo discorso. Non che questo gli importi un gran che, visto che se lo ricorda benissimo da quando era uno studente del primo biennio. In pratica il marinaio ha raccomandato di cercare il proprio bagaglio e di prendere solo la divisa di gala e l'occorrente per lavarsi, Quindi, come testimonia il rapido flusso della fila dei ragazzi, deve aver aperto il portello laterale che, dal corridoio d'intersezione tra le due stive, conduce alla gondola di combattimento nella quale sono stipati i bagagli degli studenti.

Spingendo e imprecando contro i bambini inetti che gli finiscono continuamente tra i piedi, anche Jolan guadagna la gondola, anche se tra gli ultimi.

*Prosegui al **42***

## 12

Ogni bagaglio ha un'etichetta con il nome del proprietario. Alecsandro e Nicco procedono spediti, esaminandole attentamente. Molto spesso, nell'incrociare qualche *piccolo*, il giovane Cucnas gli fa un cenno interrogativo, al quale il *piccolo* risponde con un diniego. Jolan non può fare a meno di sentirsi ammirato dell'ef-

ficiente organizzazione che Alecsandro ha messo su in così poco tempo: è evidente che tutti i *piccoli* della sua fazione stanno cercando attivamente il bagaglio di Cucnas e quello di da Morante.

Nicco avanza con le mani cacciate in tasca, ingrugnito. Se per caso incrocia un cadetto non lo saluta neppure, o, se viene salutato, risponde con un grugnito. A un certo punto, forse per non dover incrociare lo sguardo di un gruppetto di cadetti che avanza nel senso opposto, Nicco si volta, fissando lo sguardo esattamente nella direzione di Jolan.

La gondola non è molto illuminata e le impalcature creano vaste zone d'ombra. Jolan rimane per un attimo paralizzato, prima di tuffarsi in una di queste pozze di oscurità.

***Effettua una Prova a difficoltà d6***
***Bonus:*** *Se Jolan ha il* ***Campo Fisico****, riduci la difficoltà di* ***-1***
*Se fallisci aggiungi un Codice:* ***J-s1***
*In ogni caso procedi al* ***39***
***Nota****: Durante questo capitolo potresti dover segnare ulteriori codici* ***J-s****, seguiti da un numero. Quando e se ciò accadrà, limitati a sommare quel numero a quello attualmente segnato dopo il codice J-s che hai segnato sulla Scheda.*

## 13

La gondola di fuoco del dirigibile è stata svuotata dagli affusti dei cannoni per ospitare file e file di impalcature metalliche, contenenti i bagagli degli studenti, che corrono e si intersecano per tutta la lunghezza del comparto. Per garantire ulteriore stabilità le impalcature sono ancorate da una serie di cordami che vi passano sopra, assicurati ad anelli di ferro fissati direttamente al pavimento. A spezzare le file di scaffalature ci sono pile di casse contenenti rifornimenti da portare a Vajerlsan.

I primi studenti entrati nella gondola già si stanno disperdendo alla ricerca dei propri bagagli, mentre gli altri si guardano intorno, intimoriti. I due Cucnas stanno confabulando a poca distanza da Jolan, ma il rumore è tale che il cadetto non riesce a udire neppure una parola di quel che si stanno dicendo. Nicco si muove a scatti, lanciando di sovente occhiate torve tutto intorno. Alecsandro, invece, è impassibile, parla rapidamente ma senza gesticolare. A loro si è unito un altro ragazzino del primo biennio che ascolta le parole di Alecsandro con muta approvazione, annuendo continuamente.

Con un cenno d'intesa i tre si separano. I fratelli Cucnas s'inoltrano nella gondola da un lato, mentre il ragazzino sconosciuto, con il passo baldanzoso di chi sta compiendo una gloriosa missione, prende la direzione opposta.

*Se Jolan ha il* ***Campo Mentale*** *leggi subito il* ***29***
*Altrimenti scegli cosa deve fare:*
*- Jolan segue Nicco e Alecsandro Cucnas. Vai al* ***12***
*- Jolan segue l'altro ragazzino. Vai al* ***18***
*- Jolan li ignora e si mette a cercare uno dei bauli con lo Spadino. Vai al* ***38***

## 14

"E perché dovresti cercare il baule del fratello di Nicco?" domanda Mela, grattandosi il testone.

Jolan costringe il suo lungo volto a contrarsi in un sorriso. "Ordini di Nicco" risponde. "Sei sicuro di voler conoscere i suoi affari?"

Meladrio solleva le mani, facendo cenno di no con la testa. "Per l'amor del cielo, no!" poi, abbassate le mani, aggiunge in un bisbiglio: "E comunque, se vuoi la mia opinione, Nicco sbaglia a farsi coinvolgere così dagli affari del fratello. Io capisco tutto, l'amore fraterno e quelle baggianate lì... ma è pur sempre un *piccolo* e Nicco non ci sta facendo una bella figura..."

Jolan annuisce rapidamente, senza commentare. L'ultima cosa che vuole, adesso, è impelagarsi in sterili pettegolezzi. Mela sembra intuire l'urgenza dell'altro perché scrolla le spalle ed esclama: "Be', allora sia diamoci da fare!"

*Vai al **4***

## 15

"Che succede qui?" esclama Jolan, facendosi avanti e mollando uno scappellotto al *piccolo* che tiene fermo Recardo. Questi, nel riconoscere il fratello, apre la bocca: "Jol..."

Ma prima che possa finire di pronunciare il suo nome, Jolan molla un manrovescio anche a lui.

"Questo *laico* stava derubandoci" piagnucola uno dei due ragazzini.

"*Ah* sì?" replica Jolan, afferrando il fratello per un braccio e scrollandolo con vigore ogniqualvolta questi tenta di aprire la bocca. "E cosa volete che me ne freghi? Sparite dalla mia vista o vi faccio neri!"

I due *piccoli* si dileguano in un attimo, così Jolan può lasciare Recardo. Questi cade in terra e rimane lì, accovacciato, a fissare imbronciato il fratello. "Mi hai fatto male" piagnucola, massaggiandosi il braccio.

"Quelli te ne avrebbero fatto molto di più" replica Jolan con un sospiro. Inutile anche solo tentare di spiegare come stanno le cose a quella zucca vuota. "Adesso alzati e fila dal marinaio... Non mi interessa se non hai preso ancora le tue cose, ti metterò nel prossimo gruppo"

Detto questo Jolan si volta per andarsene. Lo spadino pesa sotto la giacca, come se fosse di piombo. Un'idea assurda gli si fa strada in mente. Lentamente si volta a guardare nuovamente il fratello. L'inutile fratello, l'eterna palla al piede...

*Jolan affida momentaneamente lo Spadino a Recardo? Vai al **17***

*Jolan scaccia l'idea, temendo i disastri che potrebbe combinare? Vai al **27***

## 16

"Ciao Jolli, dov'è che stai andando così di fretta?" la voce è tagliente come un coltello e Jolan, nell'udirla, si lascia sfuggire un urletto per nulla virile. Ruota di centoottanta gradi, giusto in tempo per vedere una sagoma uscire rapidamente dall'ombra per calargli addosso.

Un attimo dopo Nicco lo sta schiacciando contro un'impalcatura, spigoli vivi premono contro le sue costole, mentre Nicco gli pianta l'avambraccio sulla gola e preme.

"Che... che vuoi... N-Nic..." ansima Jolan, cercando di liberarsi. Nicco è più basso di lui di diversi centimetri ma sembra fatto d'acciaio. Jolan non riesce a smuoverlo di un millimetro.

"C'è che non mi convince il tuo comportamento, Jolli" ringhia l'altro. "È da quando abbiamo lasciato il Rifugio che ti comporti in maniera strana e a me non piacciono le cose strane... puzzano di imbroglio"

Mentre parla Nicco fruga i vestiti di Jolan con la mano libera, mentre con l'altro braccio continua a tenerlo inchiodato alla scaffalatura.

*Se hai il Codice: **S-RM**, vai al **10***
*Altrimenti vai al **46***

## 17

"Cos'è?" domanda Recardo, ma Jolan, con uno schiaffo, sposta le mani del fratello dallo spadino e finisce di assicurarlo alla sua cintura, in modo che cada nel pantalone destro.

"Tieni questo per me fino a che non te lo dico io e mi dimenticherò che stavi cercando di rubare"

"Ma io non..." dice Recardo, ma Jolan fa scattare in alto la mano e questo basta a rintuzzare i piagnistei del fratello.

"Adesso muoviti!" intima Jolan e rimane ad osservare il fratello allontanarsi con la gamba destra un po' rigida. Quindi anche lui si avvia verso l'uscita con il passo e il cuore enormemente più leggeri.

*Segna un Codice: **S-RM**, quindi vai al **27***

## 18

Il ragazzo avanza tra le intelaiature, osservando attentamente le etichette che indicano i proprietari di ogni bagaglio. Quando incontra un altro *piccolo* gli fa un cenno, al quale tutti gli rispondono con un segno di diniego. A un certo punto l'ennesimo *piccolo, invece di far segno di no,* indica da una parte, eccitato. Jolan riesce a sentire distintamente la sua vocetta acuta dire: "L'ho trovato, Perry... ho trovato il bagaglio di Cucnas... glielo dirai che l'ho trovato io? Glielo dirai?" l'altro annuisce, sbrigativo. Quindi si affretta nella direzione indicatagli.

Poco dopo il bagaglio di Alecsandro Cucnas è appoggiato in terra e il ragazzo di nome Perry ne estrae un oggetto avvolto da un panno: Lo **Spadino di Cucnas**!

Perry volge le spalle a Jolan ed è assorto ad ammirare lo Spadino del suo capo.

*Cosa deve fare Jolan?*
***[Solo se ha il Campo Sociale]** Trovare altri cadetti con i quali organizzare un agguato a Perry e poi prendergli lo spadino? Vai al **44***
*Stendere subito Perry e appropriarsi dello Spadino? Vai al **53***
*Rimanere nascosto per vedere cosa succede? Vai al **51***

## 19

Il terzetto sta procedendo spedito verso l'uscita della gondola. Ci metterà meno di un minuto a raggiungerla e questo è tutto il tempo che Jolan ha a disposizione per fare qualcosa.

Nel sentire un forte odore di Funghi da pipa Jolan volta la testa e vede, semi-nascosto nella penombra, la sagoma di un cadetto intento ad accendersi una pipa. In un lampo lo riconosce e un'idea disperata gli balena in testa.

"Terezio!" lo apostrofa, facendolo sussultare. Il ragazzo apre la bocca per dire qualcosa ma l'altro non gliene lascia il tempo. "Tu hai un debito con me. Ebbene è arrivato il momento di saldarlo!"

Il cadetto di nome Terezio si raddrizza. Scruta Jolan, incuriosito da tanta veemenza, ma annuisce. "Come vuoi Jolli, dimmi cosa devo fare..."

"Là" esclama Jolan, indicando la direzione in cui si sta dirigendo il terzetto. "Ci sono Nicco, suo fratello e un altro *piccolo*. Voglio che trovi il modo di separarli... o almeno di allontanare Nicco"

Terezio indietreggia d'un passo, sollevando le mani. "Aspetta. Calma. Hai detto *Nicco*? No, cioè, tu vuoi che io menta a *Nicco Cucnas*?"

"Mi sei debitore..."

"Sì, lo scorso biennio mi hai aiutato a passare l'ultimo quadrimestre. Ma non sono disposto a farmi ammazzare per questo"

***Effettua una Prova, la difficoltà è d10***
*Se superi la prova vai al **55***
*Se la fallisci vai al **32***

## 20

Nello svoltare l'angolo formato da una pila di casse, Jolan e Lorezo vanno a sbattere contro il seguace di Alecsandro. Il *piccolo* fa un balzo indietro, trasalendo, e il fagotto di indumenti che portava stretto al petto, gli cade per terra. "Scusate" bofonchia, abbassando lo sguardo nel riconoscere le divise dei cadetti.

"SCUSATE?" ruggisce Lorezo, mentre Jolan scivola di lato per tagliare ogni via di fuga al *piccolo*. "Tu, caccola puzzolente che non sei altro, ci vieni addosso, ci sporchi i vestiti e pensi di cavartela con un semplice *scusate*?"

Il piccolo indietreggia. Una mano corre alla giacca, afferrando qualcosa che vi è nascosto sotto. "Sentite non voglio guai..." dice in fretta, mangiandosi le parole. "Io sono qui per ordine di C..."

Prima che possa finire la frase Jolan lo afferra da dietro, stringendogli un braccio attorno alla gola e trasformando l'ultima parola in un gorgoglio soffocato. Con l'altro braccio lo cinge al petto. Nel farlo sente distintamente la sagoma dello spadino nascosto sotto la casacca.

I tentativi del *piccolo* di parlare vengono interrotti dal primo cazzotto di Lorezo, che lo piega in due. "E mi hai anche pestato un piede" aggiunge il cadetto, afferrando il ragazzino per i capelli e spingendolo verso il basso, con Jolan che, adesso, lo tiene fermo per le braccia. "Guarda, caccola, mi hai sporcato tutto lo stivale. Lo vedi, *eh*? Lo vedi?"

Ovviamente lo stivale di Lorezo è perfettamente lucido, ma il *piccolo* annuisce

ugualmente.

"Io non ho una spazzola dietro e nemmeno del grasso, dimmi, come faccio a pulirmi lo stivale che tu mi ha sporcato ora?" incalza Lorezo. Visto che il piccolo non risponde, aggiunge: "Tu cosa ne pensi, Jolli?"

Nascondendo il fastidio per essere stato nominato davanti al *piccolo*, Jolan risponde: "Io credo che per farsi perdonare debba fare lui da grasso e da spazzola, che ne dici?"

Con una dolorosa pressione alle scapole Jolan obbliga il ragazzino in ginocchio, mentre Lorezo gli preme la faccia contro il suo stivale. "Fuori la lingua" sibila. "Lecca per bene tutto, poi userò i tuoi capelli come spazzola..."

Mentre il *piccolo* e Lorezo sono impegnati Jolan ne approfitta per sfilare lo Spadino da sotto la giacca del prima, senza che il secondo si accorga della manovra. Con l'altra mano raccoglie gli indumenti sparpagliati a terra, quindi con un cenno di ringraziamento alla volta di Lorezo, si allontana in fretta.

Non appena i rumori del cadetto che tortura il *piccolo* scompaiono Jolan si ferma, ansante. Getta in un angolo i vestiti di gala di Alecsandro Cucnas e si infila lo Spadino sotto la giacca.

*Segna il Codice:* ***SC-J***

*Quindi prosegui al* ***31***

## 21

Orientarsi tra le scaffalature colme di ombre non è facile, ma ben presto Jolan è attratto dagli urletti di dolore del *piccolo* che il marinaio continua a trascinare per un orecchio. Rimanendo a debita distanza il cadetto li segue fino al baule ancora spalancato, abbandonato in terra. L'uomo guarda il disordine scuotendo la testa, quindi mette lo spadino tra le mani del piccolo e, con uno spintone, lo fa cadere in terra ai piedi del baule.

Con la faccia lunga e un orecchio rosso fiamma, il *piccolo* rimette a posto lo spadino e richiude il baule, quindi, tallonato dal marinaio che lo sospinge rudemente, si riavvia verso l'uscita.

Non appena i due sono scomparsi dietro un angolo Jolan schizza fuori dal suo nascondiglio, spalanca il baule e afferra lo Spadino. Non ha tempo di osservarlo: rumori di passi e voci concitate si stanno avvicinando. Il cadetto si infila rapidamente l'arma sotto la giacca e si allontana di corsa.

*Segna il Codice:* ***SC-J****, quindi vai al* ***31***

## 22

Jolan si guarda intorno. Alecsandro sta radunando attorno a se i suoi seguaci, sicuramente per organizzare un recupero d'emergenza dello Spadino, non appena il marinaio lo abbia rimesso al suo posto. Nicco si è allontanato dai ragazzini del primo biennio e lo sta fissando insistentemente. Nei suoi occhietti neri si legge il sospetto.

Jolan esita per qualche secondo, cercando disperatamente una via d'uscita. Ma se ora mollasse tutto per precipitarsi di corsa all'inseguimento dello Spadino, finirebbe solo per confermare i sospetti che già Nicco sta nutrendo. Rendendosi conto di aver fallito la propria missione, Jolan si porta alle labbra il fischietto e ci soffia dentro.

Intanto un gruppo di *piccoli*, tutti seguaci di Alecsandro, partono alle calcagna del marinaio per recuperare lo Spadino.

*Vai al **47***

## 23

"Adesso tu mi accompagni al baule da cui hai rubato questo" sibila il marinaio. "Così lo rimettiamo a posto. Poi, quant' è vero Dio segnalerò al capitano la cosa. Questa non è una ragazzata e ti giuro che finirai in guai seri" poi, rivolgendosi a Jolan e porgendogli il fischietto d'ottone, aggiunge: "Tu, cadetto, richiama tutti gli studenti. Non appena torno voglio che tutti siano qui, incolonnati e pronti a ritornare al Rifugio". Detto questo, trascinandosi dietro il *piccolo*, per un orecchio, s'inoltra nella gondola.

Jolan esita un attimo, con il fischietto stretto in pugno.

*Se hai il Codice: **NC-a**,vai subito al **5***

*In caso contrario Lancia un d6, quindi somma al risultato il valore del Codice: **J-sN°**, dove per N° c'è un numero. Quanto hai ottenuto?*

***- 1-5:** Vai al **35***

***- 6 o più:** Vai al **22***

## 24

Un'esclamazione di gioia, anzi di vero giubilo, arresta Jolan. Il cadetto si accosta a una pila di casse e sbircia dall'altra parte.

Uno dei *piccoli*, un seguace di Alecsandro Cucnas, sta riemergendo da un grosso baule nel quale si era sprofondato. Tra le mani stringe la forma inconfondibile di uno spadino da cerimonia, avvolto in un morbido panno.

Jolan si guarda intorno, rapidamente. Nessuna traccia di Nicco o del fratello. I pochi studenti in vista sono intenti nei propri affari e nessuno sembra prestare attenzione al seguace di Alecsandro.

*Cosa deve fare Jolan?*

***[Solo se Jolan ha il Campo Sociale]** Trovare altri cadetti con i quali organizzare un agguato al* piccolo *e poi prendergli lo spadino? Vai al **44***

*Aggredire subito il* piccolo *e appropriarsi dello Spadino? Vai al **53***

*Rimanere nascosto e seguire il* piccolo*, per vedere cosa succede? Vai al* ***51***
***[Solo se Jolan ha il Campo Mentale]*** *correre dal marinaio e denunciare il furto di uno Spadino? Vai al* ***36***

## 25

Eccolo lì, Recardo, che cammina goffamente, con la gamba destra rigida a causa dello spadino. Rapidamente Jolan si fa largo tra la folla e afferra il fratello per la collottola. Subito gli altri *piccoli* si allontanano, desiderosi solo di non farsi coinvolgere.

Jolan fa cenno al fratello di tacere e di stare al passo con lui. Quindi rallenta, fino a trovarsi in coda. Solo a questo punto, dopo aver controllato che nessuno li stia osservando, si fa ridare l'arma dal fratello.

Recardo apre la bocca, probabilmente per porre una delle sue solite, stupide, domande, ma Jolan lo previene. "Sappi che ho ripagato il debito che avevi contratto con da Morante" dice. Recardo fissa il fratello con la bocca spalancata e gli occhi che sembrano voler strabuzzare fuori dalle orbite. "Tu non hai idea di cosa ho passato per questo, quindi se vengo a sapere che ti avvicini ancora a un mazzo da Ter, giuro che te lo faccio mangiare. Tutte e venti le carte!"

Detto questo Jolan affretta nuovamente il passo, desideroso solo di dare quel maledetto spadino a da Morante e di dimenticarsi tutta la faccenda.

*Vai al* ***60***

## 26

I due piccoli si contorcono a terra, ululando spaventati, nel tentativo di capire cosa stia accadendo. Intanto Jolan sente la sagoma dura di uno spadino. La afferra e la strappa via. In un attimo è già lontano. Alle sue spalle la voce acuta di Alecsandro si solleva, chiamando aiuto. Ma Jolan sta già nascondendo l'arma sotto la propria casacca.

*Lancia un d6. Quanto hai ottenuto?*

***- 1-3:*** *Jolan ha preso lo Spadino di Alecsandro, segna un Codice:* ***SC-J.***

***- 4-6:*** *Jolan ha preso lo Spadino di Alenn, segna un Codice:* ***SA-J.***

*In entrambi i casi prosegui al* ***31***

## 27

*Lancia un d6 e somma al risultato tutti i valori dei Codici:* ***J-sN°*** *dove per N° c'è un valore numerico, esso indica quanto Nicco si è insospettito del comportamento di Jolan. Inoltre se hai il Codice:* ***NC-a*** *riduci il risultato di* ***-2*** *punti, poiché Nicco è stato distratto da uno stratagemma. Quanto hai ottenuto?*

***- 1-6:*** *Vai al* ***47***

***- 7 o più:*** *Vai al* ***16***

## 28

Jolan si aggira nella gondola, esaminando febbrilmente le etichette che indicano il proprietario di ogni baule. Nell'incontrare un cadetto esita un attimo, quindi sfoggiando un sorriso disinvolto, lo saluta: "Ciao Meladrio"

L'altro risponde distrattamente al saluto, poi, riconoscendo Jolan, il suo volto si allarga in un sorriso. "*Oh*, Jolli, ciao. Giusto te! Stavo pensando di organizzare un *Ter a Piccoli*, questa sera o domani, che ne dici? Ti va di partecipare?"

"Perché no, Mela" risponde Jolan, sentendo i muscoli del volto dolergli per lo sforzo di rimanere contratti in quel falso sorriso. "Ma adesso ho un problema più pressante... devo trovare il baule di un *piccolo*"

Meladrio inarca un sopracciglio.

"Ordini di Nicco"

Nel sentire il nome di Nicco il sopracciglio si abbassa e Meladrio annuisce. "Allora sarà meglio che tu lo trovi, e in fretta. Non ho mai visto Nicco così nervoso come in questo viaggio... e tu sai cosa succede quando è nervoso. Posso aiutarti? di chi è questo baule?"

*Cosa risponde Jolan?*

- ***Alenn da Morante**. Vai al **49***
- ***Alecsandro Cucnas**. Vai al **14***

## 29

Cosa sta succedendo? Jolan trattiene il respiro, concentrandosi su quanto ha appena visto. Poi, in un lampo, capisce. L'altro *piccolo* è evidentemente un seguace di Alecsandro Cucnas. Anche se le questioni degli studenti del primo biennio non interessano i cadetti anche Jolan ha sentito parlare di quel che sta facendo il fratello di Nicco, ossia radunare gran parte dei *piccoli* in una banda sotto il suo controllo, così come ha sentito della sfida in corso tra Alecsandro Cucnas e Alenn da Morante. È plausibile dunque che il giovane Cucnas abbia appena assegnato al suo seguace il compito di andare a recuperare uno dei due spadini, mentre lui recupera l'altro. Basterà dunque seguire indifferentemente uno dei due per arrivare ad uno Spadino... anche se in questo modo dovrà poi trovare il modo di sottrarglielo; forse sarebbe meglio cercare di anticiparli e arrivare a uno dei due bauli per primo...

*Jolan deve prendere una decisione!*

- *Jolan segue **Nicco e Alecsandro** Cucnas. Vai al **12***
- *Jolan segue **l'altro ragazzino**. Vai al **18***
- *Jolan cerca di **precederli**. Vai al **38***

## 30

L'aria tiepida del pomeriggio investe la colonna di ragazzi diretta al Dirigibile e per un attimo sembra riuscire a spazzare via i foschi pensieri dalla mente di Jolan. Ma è solo un attimo. Poi l'immagine del volto odioso di Alenn da Morante torna a fare capolino e le sopracciglia scure del cadetto si accigliano nuovamente.

Ma cosa gli è passato per la testa di farsi incastrare in quel modo? Da un *piccolo* del primo biennio, poi! Jolan s'inerpica sulla rampa che conduce alla piattaforma d'attracco, rimuginando tra se e se e ignorando tanto i *piccoli*, che dovrebbe sorvegliare, quanto gli sciami di insetti che li assalgono, attratti da tanti corpi sudati.

*Se solo ci fosse un modo per mettere nel sacco quel da Morante*, pensa, *un modo per ritorcergli contro il suo odioso ricatto...*

Ma è inutile e lo sa. Da Morante gli ha fatto compiere il più solenne dei giuramenti: ha promesso sulla Croce che avrebbe tentato di recuperare uno degli Spadini al centro della contesa tra lui e il fratello di Nicco.

Lo sguardo di Jolan incrocia per caso quello del fratello, Recardo, che sta marciando assieme agli altri *piccoli*. Recardo gli elargisce un sorriso tutto denti e gengive. Per un attimo Jolan viene colto dall'impulso di afferrarlo e di riempirgli quella stupida faccia di schiaffi. Quel cretino la sera prima è riuscito a accumulare un debito di mezzo Baiocco con da Morante, mettendolo in questa situazione!

Poi l'immagine dei suoi genitori gli appare, nitida nella mente, così come li ha visti il giorno prima di partire Si trovavano nel giardino della loro casa alla periferia di Redenzione.

"*Promettici che ti prenderai cura di tuo fratello, Jolan*" aveva ordinato suo padre.

"*Lo sai che Recardo è un bambino tanto... insicuro*" aveva aggiunto la madre, con la voce che tremava sensibilmente. "*Ho paura che non possa farcela in quell'orribile posto tra le montagne, senza un aiuto da parte tua*"

Il padre aveva reagito con uno sbuffo e un gesto di stizza, ma non aveva contraddetto la moglie. Anche se nessuno aveva mai espresso quel pensiero ad alta voce tutti sapevano che Recardo era lento nell'imparare e nel capire le cose. Per mesi i genitori avevano discusso, di notte, pensando che il figlio maggiore non li sentisse, se iscrivere Recardo in un Accademia piuttosto che tenerlo a casa e farlo seguire da un precettore privato. Alla fine l'aveva spuntata suo padre ma alla condizione che i due fratelli frequentassero la medesima Accademia.

Cosa doveva fare Jolan, a quel punto? Aveva promesso, ovviamente. Mai avrebbe immaginato che questo avrebbe voluto dire subire un ricatto!

Jolan volta la testa di scatto, ignorando il fratello e l'espressione delusa che gli si dipinge sul lungo volto. Dovrà parlare con Recardo, dovrà mettere bene in chiaro cosa questi potrà fare e cosa no. Ma questo più in là. Adesso Jolan deve rimanere concentrato sulla sua missione.

La colonna sfocia sulla piattaforma dove è attraccato lo *Spada del Signore* e subito gli studenti vengono indirizzati verso la stiva di carico di coda, spalancata.

Lo sguardo di Jolan cade sulla schiena larga di Nicco Cucnas. Il cadetto si è spostato alle spalle del marinaio che fa strada agli studenti, al suo fianco c'è la sagoma esile del fratello minore: Alecsandro. È evidente che i due si sono posizionati proprio dietro al marinaio in modo da essere tra i primi a entrare nella gondola, dove sono custoditi i bagagli degli studenti.

*Se Alenn possiede l'Oggetto:* ***Verga****, vai al* ***6***

*Se non lo possiede, vai al* ***58***

## 31

Jolan rimane fermo, con le spalle appoggiate a una cassa, fino a che il respiro gli si normalizza. *E' quasi fatta*, pensa. *Devo solo tornare all'ingresso!* Quindi, sforzandosi per non mettersi a correre, s'incammina verso tribordo.

Dopo appena pochi metri una voce, proveniente da qualche parte a prua, lo blocca. "NON È VERO... NON HO FATTO NULLA!" Starnazza l'inconfondibile voce del fratello.

Un'altra voce risponde. Jolan non riesce a cogliere le parole ma ne percepisce chiaramente il tono minaccioso. Pur cosciente che il tempo stringe il cadetto non può fare a meno di deviare in direzione delle voci.

Eccolo lì, suo fratello Recardo, tenuto a forza in ginocchio da un altro *piccolo*, vicino a un baule spalancato, mentre un terzo studente del primo biennio gli sta dicendo: "Ora ti insegniamo noi a derubare i *prelati*, maledetto *laico*!"

Recardo frigna, continuando a ripetere che non ha fatto nulla. Ma Jolan conosce troppo bene il fratello e quell'odioso e insistente piagnucolio che emette quando è colpevole marcio. In un attimo Jolan intuisce cosa deve essere successo: quel cretino del fratello ha cercato di prendere i soldi da un baule non suo, probabilmente proprio nella speranza di racimolare abbastanza da ripagare il debito con da Morante. Ovviamente si è fatto beccare con le mani nel sacco e ora sta per ricevere una doppia ripassata da parte dei due compagni di scuola. Una per aver cercato di derubarli, l'altra in quanto appartenente alla fazione avversaria alla loro.

Una parte di Jolan pensa che è esattamente quello che Recardo si merita per la propria stupidità. Ma poi le parole del padre gli risuonano nelle orecchie: "*Promettici che ti prenderai cura di tuo fratello, Jolan".*

E lui aveva promesso, accidenti!

*Cosa deve fare Jolan?*

*- **Interviene** per aiutare il fratello? vai al **15***

*- **Abbandona** il fratello e si affretta verso l'uscita? Vai al **27***

## 32

"Scordatelo amico" risponde Terezio. "Mi sdebiterò con te, ma non lo farò di certo rischiando la vita con Nicco!". Detto questo si volta e si allontana rapidamente.

Imprecando sottovoce Jolan ritorna sui suoi passi. Ma intanto i due *piccoli*, sempre scortati da Nicco sono ormai quasi arrivati al portellone che conduce fuori dalla gondola e un fischio acuto rimbalza sulle paratie, chiamando a raccolta gli studenti. Ormai è troppo tardi per tentare qualunque cosa. La missione di Jolan è fallita.

*Prosegui al **47***

## 33

Mentre i due *piccoli* si contorcono a terra, Jolan sente la sagoma dura di uno spadino sotto le mani. La afferra e la strappa via. Inaspettatamente qualcosa trat-

tiene l'arma, sbilanciando Jolan che incespica, finendo in ginocchio. Seguendo il profilo dell'arma il cadetto vede che una mano è scattata a chiudersi sull'elsa, Risalendo con lo sguardo lungo il braccio, Jolan incrocia gli occhi chiari di Alecsandro, piantati su di lui.

"Marchel, afferralo alle gambe" ansima Alecsandro.

L'altro ragazzo si allunga, afferrando un lembo del pantalone di Jolan. Il cadetto abbandona la presa allo spadino e fa un passo indietro. Ormai i due *piccoli* si stanno alzando, Alecsandro continua a fissare Jolan con i suoi occhi gelidi, la sua mano corre a impugnare l'elsa dello spadino.

Il cadetto capisce di non aver nessuna possibilità, ormai, di recuperare l'arma. Anzi, molto di più, capisce che il terrore che aveva sempre provato per la violenza insensata di Nicco non è nulla rispetto a quello che adesso sente di provare di fronte alla fredda determinazione del fratello.

A Jolan non resta altro che darsela a gambe. Mentre un primo fischio acuto rimbalza sulle paratie della gondola. È il marinaio che chiama a raccolta gli studenti. Ma quel fischio, alle orecchie di Jolan, sembra solo voler dire che la sua missione è fallita.

*Vai al **47***

## 34

Stringendo i pugni, fino a conficcarsi dolorosamente le unghie nel palmo delle mani, Jolan si para davanti al terzetto. "Nicco, speravo di trovarti" esclama, sperando che la sua voce non lasci trapelare il terrore che sente serpeggiare nello stomaco.

"Sono di fretta, Jolli, che vuoi" risponde Nicco, arrestandosi.

Jolan trae un lungo respiro, quindi, tutto d'un fiato, dice: "Volevo solo dirti che ho visto uno che stava frugando nel tuo baule Nicco... no, volevo sincerarmi che glielo avessi chiesto tu, perché mi sembrava che stesse facendo un gran casino, gettando all'aria tutta..."

Con un balzo Nicco scatta in avanti, afferrando Jolan per il bavero della giacca e sibilando: "Cosa? Chi era? Perché non lo hai fermato?"

"S-scusa" balbetta Jolan. "Non sapevo, magari lo avevi incaricato tu... non so chi fosse... un *piccolo* mi sembra... La-lasciami"

Con un gesto Nicco getta in terra Jolan e lo scavalca per poi scomparire tra le scaffalature.

Alecsandro e l'amico rimangono per un istante a fissare il punto in cui Nicco è scomparso, quindi il primo fa cenno all'altro di riprendere il cammino. Jolan osserva per un attimo le loro schiene. Potrebbe aggredirli e prendere uno Spadino, per poi darsi alla fuga, ma ormai entrambi lo hanno visto in faccia e hanno sentito il suo nome. Agendo avventatamente finirebbe solo per farsi ammazzare di botte da Nicco, una volta tornati al Rifugio.

Rialzatosi in piedi Jolan scatta di corsa in direzione dell'uscita della gondola, mentre i dettagli di un piano prendono forma nella sua mente.

*Segna un Codice: **NC-a** e un Codice: **J-s1.** Quindi prosegui al **36***

## 35

Jolan si guarda intorno. Alecsandro sta radunando attorno a se i suoi seguaci, sicuramente per organizzare un recupero d'emergenza dello Spadino, non appena il marinaio lo abbia rimesso al suo posto. Nicco si è allontanato *piccoli*, tamburella con il piede per terra, ansioso di potersene tornare al Rifugio.

Prendendo una decisione subitanea, Jolan richiama l'attenzione del collega cadetto. "*Ehi*, Nicco"

"Che vuoi Jolli?"

"Porca miseria, ho dimenticato di prendere una cosa dal mio bagaglio..."

"Be', lo farai al prossimo giro, no?" replica Nicco, con un'alzata di spalle.

"Impossibile devo... *ehm*, devo restituire un debito di gioco... e devo farlo subito! Senti, richiama tu gli studenti, ti devo un favore!" Detto questo Jolan lancia il fischietto all'altro che, istintivamente, lo afferra al volo.

Prima che Nicco Cucnas possa dire alcunché Jolan è già scattato di corsa verso l'interno della gondola.

*Se Jolan ha il **Campo Sociale**, Segna un Codice: **J-s1**, Altrimenti segna un Codice: **J-s2.** In ogni caso continua al **21***

## 36

Davanti al portello spalancato, il marinaio sta osservando un grosso orologio da tasca, mentre con l'altra mano giocherella con un fischietto d'ottone.

Jolan, ancora ansimante per la corsa, si arresta di fronte al marinaio, scattando sull'attenti. "Signore" dice. "Sono stato testimone di un furto, signore"

Il marinaio solleva gli occhi dall'orologio e li fissa su Jolan.

"Ho sorpreso un *picc*, *ehm*, uno studente del primo biennio, che sottraeva uno spadino da cerimonia da un baule non suo... eccolo che arriva" si affretta a concludere Jolan nel vedere Alecsandro e il suo amico comparire.

Il marinaio fa un cenno d'assenso, quindi incrocia le braccia, aspettando che i due ragazzini lo raggiungano. "Tu!" sbraita il marinaio puntando un dito calloso contro l'amico di Alecsandro. Questi sobbalza, sgranando gli occhi. Alecsandro si affretta ad allontanarsi dall'amico. "Tu, togliti la giacca"

"M-ma p-perché..." balbetta il *piccolo*.

"Subito!" aggiunge il marinaio, facendo un passo in avanti e torreggiando sul ragazzino.

Con movimenti impacciati questi si sfila la giacca, guardando fisso in terra con l'espressione di un condannato a morte.

"E questo cos'è?" esclama il marinaio, afferrando lo spadino che il ragazzo aveva infilato a stretto della cintura. L'uomo osserva il prezioso oggetto per un istante, prima di ringhiare: "È il tuo?" poi, non ricevendo risposta, ripete, in un sordo brontolio colmo di minaccia. "È - il - tuo? RISPONDI!"

Il *piccolo* fa cenno di no con la testa e il marinaio lo afferra per un orecchio, torcendoglielo dolorosamente.

*Se hai un Codice: **MC-J**, cancellalo e vai all'**8***

*In caso contrario vai al **23***

## 37

*Quale giustificazione deve addurre, Jolan, per il suo comportamento?*
*- Dice di aver visto un animale Selvaggio e di starsi sincerando che non fosse pericoloso? Vai al **50***
*- Asserisce di aver scorto uno studente derubarne un altro e di essere intervenuto? Vai al **43***
*- Si scusa del proprio comportamento, senza dare giustificazioni! Vai al **9***

## 38

*Se Jolan ha il **Campo Sociale**, può chiedere aiuto agli altri Cadetti. Vai al **28***
*In caso contrario può solo addentrarsi nella gondola, procedendo a caso nella speranza di imbattersi in uno dei due bauli prima dei fratelli Cucnas.*
*Lancia un d10. Quanto hai ottenuto?*
***- 1-2:** Vai al **54***
***- 3-4**: Vai al **24***
***- 5-6:** Vai al **57***
***- 7-8:** Vai al **2***
***- 9-10:** Vai al **56***

## 39

Finalmente le domande di Alecsandro ottengono una risposta positiva. Un ragazzino sovraeccitato indica un'intelaiatura. Alecsandro perdendo la sua solita compostezza raggiunge di corsa il bagaglio e, facendosi aiutare da un sempre più scontroso Nicco, lo tira giù e lo spalanca.

Jolan, nascosto dietro una pila di casse, osserva con un nodo allo stomaco il giovane Cucnas estrarre dal baule la forma inconfondibile di uno Spadino. "Ecco l'arma di da Morante!" esclama, gli occhi gli brillano dall'esaltazione.

"*Alleluja*" replica Nicco con una smorfia. "Prendi il tuo stupido trofeo, allora, e poi muoviamoci a cercare i nostri bagagli. Abbiamo poco tempo"

"Sta tranquillo, Nic, ho già pensato a mandare qualcuno a prendere le mie cose"

"Ma io no!"

"Ed è questo il tuo problema, Nic, tu pensi sempre troppo poco"

"Io... non ti permettere di..."

"Zitto, adesso" taglia corto Alecsandro. Jolan osserva a bocca aperta Nicco, il tremendo e temuto Nicco Cucnas, tacere all'istante. Si limita a incrociare le braccia e a guardarsi attorno con aria torva. "Fammi assaporare in santa pace questo momento..." conclude Alecsandro.

*Vai al **48***

## 40

Nonostante il portellone di carico della stiva sia largo esso è completamente occupato dagli studenti che premono per entrare, con i cadetti che, invece di mantenere l'ordine, ingiungono ai ragazzi del primo biennio di muovere le chiappe a suon di spintoni.

Jolan scansa con violenza un ragazzino con gli occhiali, quindi ne spintona un altro che cade, trascinandosi dietro almeno mezza dozzina di compagni, come in un gioco del domino.

Scavalcato un ultimo studente Jolan è finalmente dentro la stiva. Non fa in tempo a domandarsi perché la fila non si stia muovendo che ottiene la risposta: il marinaio si è fermato e lo sta osservando accigliato. Al suo fianco anche Alecsandro e Nicco lo stanno guardando. Il primo con aria scocciata, l'altro, invece, accigliato. Nonostante la stiva sia avvolta nella penombra Jolan riesce ugualmente a intravvedere uno scintillio sospettoso negli occhi di Nicco e sente un brivido correrglì lungo la schiena.

"Cadetto, si può sapere cosa stai cercando di fare?" domanda il marinaio.

Istintivamente Jolan scatta sull'attenti. "Mi scusi signore" esclama con voce squillante, mentre il cervello lavora febbrilmente alla ricerca di una scusa che gli risparmi una punizione e che, al contempo, plachi i sospetti di Nicco.

***Effettua una Prova, la difficoltà è d10***
***Bonus:*** *Se Jolan ha il* ***Campo Mentale****, riduci la difficoltà di* ***-2***
*Se superi la prova vai al* ***9***
*In caso contrario vai al* ***37***

## 41

Nonostante il portellone di carico della stiva sia largo esso è completamente occupato dagli studenti che premono per entrare, con i cadetti che, invece di mantenere l'ordine, ingiungono ai ragazzi del primo biennio di muovere le chiappe a suon di spintoni.

Jolan scansa con violenza un ragazzino con gli occhiali, quindi ne spintona un altro che cade, trascinandosi dietro almeno mezza dozzina di compagni, come in un gioco del domino.

Scavalcato un ultimo studente Jolan è finalmente dentro la stiva. Dopo il riverbero del sole sul molo di cemento, la penombra della stiva sembra un'insondabile tenebra. Ma Jolan sa esattamente dove andare, perché ha già vissuto quest'esperienza quando, durante il viaggio per il suo primo biennio, si era trovato nella medesima condizione. Il tempo di raggiungere il portello stagno in fondo al comparto e già i suoi occhi si sono già abituati alla penombra.

*Prosegui al* ***3***

## 42

La gondola di fuoco del dirigibile è stata svuotata dagli affusti dei cannoni per ospitare casse contenenti rifornimenti da portare a Vajerlsan, ma soprattutto file e file di impalcature metalliche che corrono lungo il comparto. Nelle scaffalature sono stati stipati i bauli degli studenti. Il tutto va a formare un complicato labirinto.

Ormai quasi tutti gli studenti si sono dispersi nel dedalo delle scaffalature, alla ricerca del proprio bagaglio. Jolan si guarda intorno alla ricerca dei due Cucnas, senza vederli. Con un tuffo al cuore si rende conto di non aver nessuna idea di dove si trovi il baule di da Morante o quello di Cucnas.

*Se Jolan ha il Campo Sociale, può chiedere aiuto agli altri Cadetti. Segna un Codice **Ja-T** e vai al **28***

*In caso contrario può solo addentrarsi nella gondola, procedendo a caso nella speranza di imbattersi in uno dei due bauli prima dei fratelli Cucnas. Lancia un d10. Quanto hai ottenuto?*

- ***1-3**: Vai al **24***
- ***4-7:** Vai al **57***
- ***8-10:** Vai al **2***

## 43

Il marinaio rimane a fissare Jolan per qualche istante, prima di annuire seccamente. "Benfatto, cadetto" esclama. "Hai acciuffato il ladro?"

"*Ehm*, nossignore, mi è sfuggito nella calca"

"In ogni caso complimenti per la prontezza di spirito. Tutti dovrebbero prendere esempio da te!" detto questo il militare si volta e si dirige verso il portello in fondo alla stiva.

Nell' incrociare lo sguardo di Nicco, Jolan si sente mancare il terreno sotto i piedi. Nicco Cucnas lo sta osservando intensamente, i suoi piccoli, lucidi occhi neri sono stretti a fessura. Fa un passo verso Jolan, ma la mano del fratello minore lo strattona per la divisa. Nicco lancia un,ultima, penetrante, occhiata a Jolan, quindi si decide a seguire fratello e marinaio oltre la stiva.

Jolan avanza, incespicando, realizzando quale errore abbia appena commesso: una delle principali regole non scritte dei cadetti è che quel che fanno i *piccoli* del primo biennio non deve coinvolgerli. Essi sono solo un fastidio, oppure un utile mezzo per distrarsi nei momenti di noia. Nessun cadetto, *mai*, sarebbe intervenuto per impedire un banale tentativo di furto tra *piccoli*. Prima o poi Nicco chiederà a Jolan il perché di quel suo comportamento e Nicco ha un modo molto personale di fare le domande. Molto personale e molto doloroso.

*Segna un Codice: **MC-J***

*Segna un Codice: **J-s2.***

*Quindi prosegui al **3***

***Nota**: Durante questo capitolo potresti dover segnare ulteriori codici **J-s**, seguiti da un numero. Quando e se ciò accadrà, limitati a sommare quel numero a quello attualmente segnato dopo il codice J-s che hai segnato sulla Scheda.*

## 44

Il *piccolo* è assorto, in adorante raccoglimento, sullo Spadino del suo capo. Così Jolan s'arrischia ad allontanarsi alla ricerca di qualche possibile alleato.

Attratto da un piagnucolio infantile, segno inequivocabile di un cadetto all'opera, Jolan svolta un angolo rischiando di finire addosso a un cadetto. Per evitare l'impatto questi lascia cadere un fagotto con i vestiti di gala che teneva alto sopra la testa. Rapido un *piccolo*, sicuramente il legittimo proprietario dei vestiti, afferra il fagotto e si dilegua.

Lo sguardo corrucciato del cadetto si distende in un sorriso, nel riconoscere Jolan.

"Jolli!"

"Ciao Lori. Cercavo proprio te"

"Anche io speravo di beccarti. Ho parlato con Mela, che ne dici se organizziamo un *Ter coi piccoli*, oggi o domani sera?"

"Mi piacerebbe... ma adesso mi serve il tuo aiuto per... dare una lezione a un *piccolo*"

Lorezo sogghigna nel sentire quelle parole, si scrocchia le nocche. "Sempre disponibile, Jolli. Cosa ha fatto?"

"Mi ha mancato di rispetto"

Lorezo scuote gravemente la testa nell'udire quelle parole. "Allora direi che lo pestiamo come Dio comanda"

"Sì... io pensavo... lo prendiamo alle spalle, tu gli fai sputare i denti, intanto io gli frego la roba che sta prendendo nel ... suo bagaglio e gliela getto da un boccaporto"

Il ghigno di Lorezo si allarga ulteriormente al pensiero della disperazione del *piccolo*, quando si accorgerà che, oltre a essere stato malmenato, verrà anche punito per aver perduto la sua divisa di gala. "Jolli, hai sempre delle idee che sono uno spasso. Dai, cosa stiamo aspettando?"

"Nulla" risponde Jolan, facendo cenno all'amico di seguirlo.

*Vai al **20***

## 45

Il pugni di Jolan si abbattono sulla sommità del cranio del *piccolo*, anziché sulla nuca dove aveva mirato. Il colpo è comunque sufficiente a farlo stramazzare al suolo.

Lo Spadino gli sfugge di mano, cadendo rumorosamente.

Il *piccolo* geme, tenendosi la testa con entrambe le mani. Fa per voltarsi, ma Jolan, per maggior sicurezza, gli molla due forti calci nelle costole. Solo quando è sicuro che l'altro non rialzerà la testa, raccoglie lo Spadino e, infilandoselo rapidamente sotto la giacca, si allontana.

*Segna il Codice: **SC-J.***

*Quindi prosegui al **31***

## 46

La mano libera di Nicco si blocca nel sentire la sagoma dello spadino nascosto sotto la casacca di Jolan. Con un movimento secco strappa via l'arma, esaminandola nella fioca luminescenza delle lampade galvaniche.

"Potrei chiederti perché lavori per quel *piccolo* di da Morante" sibila, premendo ancora di più l'avambraccio sulla trachea di Jolan. "Oppure se lo fai perché hai qualcosa contro di me o la mia famiglia" aggiunge, afferrando meglio lo spadino per il fodero. "Ma la realtà è che ora non ho voglia di fare domande" conclude con una violenta ginocchiata al basso ventre di Jolan.

Il ragazzo si accascia a terra con un gemito ma subito Nicco lo afferra per i capelli e gli solleva il volto. La mano, stretta allo spadino, si solleva, pronta a colpire il volto di Jolan.

Nell'aria risuona l'acuto fischio che richiama gli studenti verso l'uscita.

"Continueremo la discussione dopo, con calma" dice Nicco, riabbassando il braccio. "In ogni caso sei finito, Jolli, sei un morto che cammina. Io quest'anno non te lo faccio finire".

Detto questo Nicco si dilegua nell'ombra, lasciandosi indietro un Jolan dolorante e con la coscienza di aver appena fallito la propria missione, a solo un passo dalla vittoria.

*Se avevi il Codice:* ***SA-J*** *oppure* ***SC-J*** *cancellali. Segna invece il Codice:* ***JM-b****. Quindi vai al* ***47***

## 47

Non appena tutti gli studenti si sono radunati presso il portello d'accesso il marinaio dà l'ordine di muoversi.

Se durante la salita la colonna dei ragazzi era disordinata, ora è semplicemente caotica, tanto che ben presto i cadetti rinunciano a qualunque tentativo di mantenere l'ordine.

I *piccoli*, tutti con gli oggetti presi dai propri bagagli stretti al petto, chiacchierano, ridono e si danno spintoni, tremendamente eccitati da quella inaspettata piccola caccia al tesoro che li ha portati nel cuore del dirigibile.

Jolan cammina pensieroso sul bordo della rampa d'accesso, ripensando a quel che è appena accaduto.

*Se hai il Codice:* ***S-RM*** *cancellalo e vai al* ***25***

*Altrimenti vai al* ***60***

**48**

Jolan freme. Potrebbe precipitarsi fuori dal suo nascondiglio e, prima che il giovane Cucnas se ne accorga, strappargli lo spadino di mano e dileguarsi nel dedalo delle scaffalature... ma Nicco sta guardando proprio nella sua direzione e se uscisse allo scoperto, lo riconoscerebbe sicuramente. Le conseguenze sarebbero tremende e Jolan non è per nulla desideroso di sperimentarle, giuramento o non giuramento.

L'arrivo di un altro ragazzo cattura l'attenzione del cadetto. "Eccomi!" esclama il nuovo venuto, quindi, agitando in aria un fagotto, aggiunge: "Tutto a posto, Alecsandro, ho preso tutto"

"Alla buon'ora, Marchel" risponde Alecsandro. "Hai preso anche il mio spadino?"

"Sì ce l'ho qui" il ragazzo estrae l'arma di Cucnas dal fagotto di vestiti, sventolandolo allegramente. "Lo vuoi?"

Alecsandro scuote la testa. "Tienilo tu, per adesso. Io terrò questo!" dice, mostrando l'arma di Alenn all'amico.

Jolan, nascosto nel suo anfratto, sta sudando freddo. Ha giurato sulla Croce che avrebbe tentato di recuperare uno Spadino per da Morante, ma questo non basta a dargli il coraggio di affrontare Nicco a viso aperto. D'altro canto, dopo aver compiuto un giuramento così solenne, almeno un tentativo deve farlo.

*Jolan può seguire il gruppo, sperando che si dividano, o almeno che Nicco smetta di scortarli. Vai al **59***

***[Solo se ha il Campo Sociale]** Jolan cerca l'aiuto di qualche amico per creare un diversivo che separi il terzetto? Vai al **19***

***[Solo se ha il Campo Mentale]** Jolan interviene in prima persona, con una scusa, per allontanare Nicco dai due piccoli? Vai al **34***

## 49

"*Mmmm*, ma non è quel *piccolo* che il fratello di Nicco vuole umiliare? Ne ho sentito parlare"

"Certo che ne hai sentito parlare" replica Jolan, senza riuscire a trattenere una nota di stizza nella voce, per l'insipienza del compagno. "Nicco ci ha ordinato di non farlo aggregare alla prima colonna di studenti per il dirigibile!"

Meladrio si da una pacca sulla fronte. "Ecco... mi pareva. Be', comunque sia diamoci da fare a cercare il baule di questo *piccolo*"

*Vai al **4***

## 50

La risposta lascia interdetto il marinaio e fa corrucciare il volto asimmetrico di Nicco. "Quale tipo di animale Selvaggio?" domanda l'uomo.

"*Ehm*... un insetto, signore" risponde Jolan, non sapendo cosa dire.

"Non ci sono insetti pericolosi a Termen..." comincia il marinaio, poi s'interrompe, rendendosi conto di essere preso in giro. "E poi, tu, come diamine sapresti riconoscere un insetto Selvaggio pericoloso da uno innocuo, *eh*, cadetto?"

Non sapendo davvero più cosa rispondere Jolan si limita ad irrigidirsi ancor di più sull'attenti, fissando lo sguardo nel vuoto. Il marinaio lo fissa ancora per qualche secondo prima di esclamare: "Considerati avvisato, cadetto, ti tengo d'occhio e non ci metto nulla a farti rapporto!" quindi, con un movimento stizzito, si dirige verso il portello in fondo alla stiva.

Nicco rimane fermo a fissare intensamente Jolan. Un'ombra di sospetto cala sul suo volto irregolare, prima che il fratello minore lo tiri per la divisa.

*Segna un Codice: **J-s1.** Quindi prosegui al **3***

***Nota**: Durante questo capitolo potresti dover segnare ulteriori codici **J-s**, seguiti da un numero. Quando e se ciò accadrà, limitati a sommare quel numero a quello attualmente segnato dopo il codice J-s che hai segnato sulla Scheda.*

## 51

Il ragazzo rimane imbambolato a rimirare lo Spadino di Cucnas per un tempo che sembra infinito. Dopo qualche minuto Jolan inizia a spazientirsi, sposta il peso da un piede all'altro e si guarda intorno, per assicurarsi che non ci sia nessuno nelle vicinanze, preparandosi ad uscire allo scoperto per aggredire il *piccolo*.

"Perry!" la voce fa sobbalzare Jolan che, rapidamente, torna a rintanarsi nel suo angolo buio tra una scaffalatura e una pila di casse.

Da un passaggio laterale sbucano Alecsandro e Nicco Cucnas. Il primo ha un'espressione giubilante mentre il secondo sbuffa al suo fianco.

"Tutto a posto, Alecsandro, ho preso tutto" esclama Perry, mostrando trionfante l'arma da cerimonia. "Vuoi che te lo dia?"

Alecsandro scuote la testa. "Tienilo tu. E stai attento a nasconderlo bene sotto la giacca. Io invece terrò *questo*!" così dicendo sventola un secondo spadino sotto il naso dell'altro.

Jolan sta sudando freddo. Ha giurato sulla Croce che avrebbe tentato di recuperare uno Spadino per da Morante, ma questo non basta a dargli il coraggio di affrontare Nicco a viso aperto. D'altro canto, dopo aver compiuto un giuramento così solenne, almeno un tentativo deve farlo.

*Jolan può seguire il gruppo, sperando che si dividano, o almeno che Nicco smetta di scortarli? Vai al **59***

***[Solo se ha il Campo Sociale]** Jolan cerca l'aiuto di qualche amico per creare un diversivo che separi il terzetto? Vai al **19***

***[Solo se ha il Campo Mentale]** Jolan interviene in prima persona, con una scusa, per allontanare Nicco dai due piccoli? Vai al **34***

## 52

Il *piccolo* è incredibilmente svelto nel voltarsi, così i pugni di Jolan lo colpiscono ad una clavicola, anziché alla nuca. Il ragazzo indietreggia, fissando il suo aggressore con gli occhi sbarrati. Jolan sente il cuore farsi pesante nel realizzare che lo ha visto in faccia! Se per caso lo dovesse riconoscere e se dovesse fare il suo nome a Nicco, la sua vita non varrebbe più nulla. Spinto dalla disperazione il cadetto scatta in avanti, con le mani protese.

Il *piccolo* solleva le braccia per difendersi, stringe ancora lo spadino, così senza volere, colpisce Jolan al mento con il fodero d'acciaio.

Quando il dolore scema, davanti al cadetto c'è solo il baule di Cucnas, spalancato. Il *piccolo* se l'è data a gambe.

Con il respiro mozzo e un livido che va formandosi sul mento, Jolan si allontana, barcollando come un ubriaco. *Non può sapere chi sono*. Pensa affannosamente. *Al massimo racconterà di essere stato aggredito da un cadetto... ma in questo non c'è nulla di strano, no?* Poi il ricordo del giuramento compiuto sulla Santa Croce gela i suoi pensieri. Il cuore gli si fa piccolo per l'angoscia.

*Segna un Codice: **J-s1.***

***[Solo se Jolan ha il Campo Mentale]** Jolan può andare dal marinaio e denunciare il furto di uno spadino. Vai al **36***

*Altrimenti può solo tornare sconsolato verso l'uscita della gondola al **47***

## 53

Il *piccolo* è assorto, in adorante raccoglimento, sullo Spadino del suo capo. Jolan, dopo aver lanciato un'ultima occhiata tutto intorno, gli si avvicina silenziosamente. Il ragazzo è molto alto per la sua età, un vero spilungone, ma non può competere con la stazza di Jolan e di sicuro non ha ricevuto l'addestramento che il cadetto ha dovuto invece subire negli ultimi anni.

Arrivato a un passo dal *piccolo* il cadetto solleva i pugni. Solo a questo punto l'altro intuisce che sta accadendo qualcosa. Forse ha udito il fruscio delle vesti di Jolan, oppure lo ha intravisto riflesso nel fodero lucido dello Spadino. In ogni caso si volta proprio mentre entrambi i pugni del cadetto calano sulla sua nuca.

***Effettua una Prova, la Difficoltà è d10***
***Bonus**: Se Jolan ha il **Campo Fisico**, riduci la difficoltà di **-3***
*Se Jolan supera la prova vai al **45***
*Se fallisce vai al **52***

## 54

Eccolo lì, un baule grande quanto un uomo, incastrato a mezza altezza in una delle incastellature di metallo. Un'etichetta riporta in bella grafia il nome di Alecsandro Cucnas!

Jolan si guarda intorno: da un momento all'altro, il giovane Cucnas potrebbe comparire per reclamare il proprio spadino. E potrebbe essere accompagnato dal fratello maggiore.

All'idea di essere beccato in flagrante da Nicco i peli alla base della nuca di Jolan si rizzano e il ragazzo si avventa sul baule, strattonandolo furiosamente, fino a farlo cadere in terra con un gran tonfo. In un attimo il bagaglio è spalancato e, senza alcun riguardo per il contenuto, Jolan ci si immerge, sparpagliando in giro libri scolastici, vestiti ed effetti personali.

Quando ne riemerge stringe tra le mani il fodero lucido dello spadino di Alecsandro. Anche a un semplice colpo d'occhio è chiaro che si tratta di un oggetto di grande valore, ma ora Jolan non ha certo il tempo di osservarlo nei dettagli. Rapidamente nasconde l'arma sotto la giacca e, con passo rigido, si allontana.

Nello svoltare un angolo si scontra con qualcuno. Il cuore salta un battito, per la paura, ma per fortuna non è Nicco quello che si trova davanti, bensì solo un trafelato studente del primo biennio. Questi lo guarda per un istante, prima di riabbassare lo sguardo e borbottare una mezza scusa. In condizioni normali Jolan non gliela farebbe passare liscia, ma sente quel maledetto Spadino pesargli come piombo addosso e non vede l'ora di tornare al Rifugio per disfarsene.

*Segna un Codice: **J-s1.***
*Segna il Codice: **SC-J***
*Quindi prosegui al **31***
***Nota**: Durante questo capitolo potresti dover segnare ulteriori codici **J-s**, seguiti da un numero. Quando e se ciò accadrà, limitati a sommare quel numero a quello attualmente segnato dopo il codice J-s che hai segnato sulla Scheda.*

## 55

"E non accadrà" replica Jolan, trattenendo a stento l'impazienza. "Non dovrai fare nulla di male, solo un innocuo scherzo. Basterà che tu riferisca che qualcuno sta frugando nel suo baule..."

"Sì, ma quando Nicco scoprirà che non è vero?"

"Basterà dire che ti sei sbagliato e che hai confuso il baule di Nicco con quello del fratello Alecsandro. Ti assicuro che ci crederà, visto che qualcuno ha effettivamente frugato nel baule di quel *piccolo*"

Alla fine Terezio annuisce, anche se Jolan deve praticamente spingerlo in direzione del terzetto, perché si decida a muoversi.

Nascosto in un cono d'ombra formato da un'impalcatura, Jolan osserva Terezio chiamare Nicco, avvicinarsi rigidamente e mormorare qualcosa. Nicco scatta in avanti, afferrando l'altro per il bavero della giacca. Terezio sbianca, ma ha la presenza di spirito di confermare le proprie parole. Nicco, con un unico movimento, lo getta a terra lo scavalca con un balzo, allontanandosi di corsa tra le impalcature. Ancora bianco in volto Terezio si risolleva e si affretta a dileguarsi nella direzione opposta a quella in cui è scomparso Nicco.

Alecsandro e il suo scagnozzo, rimasti soli, si scambiano uno sguardo. Quindi il primo scrolla le spalle e fa cenno all'altro di riprendere la marcia.

Jolan annuisce brevemente. Il pericolo maggiore è stato allontanato, ma i *piccoli* sono pur sempre in due, mentre lui è da solo. Inoltre se li aggredisse c'è la possibilità che uno di loro possa riconoscerlo e poi fare il suo nome a Nicco... Jolan sta sudando copiosamente, ma la consapevolezza di aver giurato sulla Croce è un macigno che pesa sulla sua coscienza persino più della paura.

*Segna il Codice:* ***NC-a****, quindi vai al* ***7***

## 56

Eccolo lì, un baule grande quanto un uomo, incastrato a sul fondo di una delle incastellature di metallo. Un'etichetta riporta in bella grafia il nome di Alenn da Morante!

Jolan si guarda intorno: da un momento all'altro, il giovane Cucnas potrebbe comparire. E potrebbe essere accompagnato dal fratello maggiore.

All'idea di essere beccato in flagrante da Nicco i peli alla base della nuca di Jolan si rizzano e il ragazzo si avventa sul baule strattonandolo furiosamente, fino a farlo cadere in terra con un gran tonfo. In un attimo il bagaglio è spalancato e, senza alcun riguardo per il contenuto, Jolan ci si immerge, sparpagliando in giro libri scolastici, vestiti e effetti personali.

Quando ne riemerge stringe tra le mani il fodero lucido dello spadino di Alenn da Morante. Rapidamente nasconde l'arma sotto la giacca e, con passo rigido, si allontana.

Nello svoltare un angolo si scontra con qualcuno. Il cuore salta un battito nel riconoscere il volto di Nicco Cucnas. Alecsandro lo segue a distanza di un passo. Con un gesto stizzito Nicco sposta Jolan da una parte, sfiorando inconsapevolmente lo spadino nascosto sotto la giacca. "E togliti dai piedi, Jolli, che andiamo di fretta" borbotta. Fa un passo ma poi si ferma, come colto da un dubbio. Gli oc-

chietti neri e ardenti di Nicco si piantano in quelli sporgenti di Jolan. "Hai fatto qualcosa..." mormora Nicco, ma non è una domanda.

"Dai, Nic, siamo quasi arrivati, non perdere tempo con i tuoi amici" interviene Alecsandro.

Chiunque osasse rivolgersi così a Nicco Cucnas, fosse anche il suo migliore amico, farebbe una bruttissima fine. Per cui Jolan rimane basito nel vedere il volto di Nicco contorcersi in una smorfia indecifrabile ma obbedire al fratello minore. Prima di svoltare l'angolo lo sguardo sospettoso di Nicco si posa ancora una volta su Jolan.

*Segna un Codice:* ***J-s2.*** *Segna il Codice:* ***SA-J.***

*Quindi prosegui al* ***31***

***Nota****: Durante questo capitolo potresti dover segnare ulteriori codici* ***J-s****, seguiti da un numero. Quando e se ciò accadrà, limitati a sommare quel numero a quello attualmente segnato dopo il codice J-s che hai segnato sulla Scheda.*

## 57

Jolan si aggira nell'intrico delle impalcature stipate di bauli. Si ricorda che, quasi cinque anni prima, durante il viaggio per il suo primo biennio, si era perduto in quel labirinto male illuminato. Poi un cadetto di allora lo aveva spaventato e lui si era messo a piangere, facendo una gran scenata. Era tornato nella gondola con i tre gruppi successivi, senza avere mai il coraggio di addentrarvisi nuovamente, fino a che il marinaio non lo aveva accompagnato personalmente. Per i sei mesi successivi tutti lo avevano preso in giro, chiamandolo *frignone*. Ci aveva messo anni, *anni*, a togliersi di dosso quel soprannome e a far dimenticare quella vicenda.

Ma ora, per un attimo, si sente nuovamente come allora: sperduto. Si aggira tra le impalcature, i nomi sulle etichette che si confondono, gira e rigira, sussultando ogni volta che incrocia un compagno di corso, come se facesse fatica a ricordarsi che, adesso, anche lui è un cadetto.

Nel leggere il nome di A. Catelini su un grande baule color mogano, si ferma. Ha già letto quel nome, prima. Jolan si guarda intorno, il passaggio in cui si trova gli sembra familiare: sta girando in tondo? Con un verso di frustrazione Jolan scaglia un pugno al baule di Catelini, quindi indietreggia, massaggiandosi le nocche sbucciate.

Cosa fare? Non gli viene in mente nulla. Si è perduto -di nuovo- e non ha la minima idea di cosa fare...

Poi un fischio acuto rimbalza sulle paratie della gondola. Il tempo a disposizione degli studenti sta per terminare. E con esso anche quello di Jolan.

Seguendo i ripetuti fischi il ragazzo ritrova la strada per il portello d'accesso. Nicco e Alecsandro sono già lì. Il Primo è appoggiato ad una paratia e si fissa imbronciato la punta degli stivali. Il secondo sta parlottando con un altro *piccolo*, vicino al marinaio. Dalle loro espressioni eccitate e soddisfatte è evidente che hanno recuperato già entrambi gli Spadini. Mentre a Jolan non rimane altro da fare se non accettare di aver fallito la propria missione.

*Vai al* ***47***

## 58

Nicco ha sempre fatto paura a Jolan, fin dal primo giorno del loro primo biennio, quando, spente le luci notturne delle camerate, scivolò giù dalla sua branda e strisciò fino al letto di un altro ragazzo che, durante il viaggio, gli aveva fatto una battuta. Tranquillamente Nicco si sedette sul bordo della branda dell'altro e si infilò gli stivali chiodati da escursione. Nel sentire movimenti nel buio l'altro si svegliò, domandando cosa stesse succedendo. Per tutta risposta Nicco si alzò in piedi e calò, ripetutamente, lo stivale chiodato sul volto del ragazzo.

Il marinaio, seguito a ruota dai due Cucnas, scompare nella penombra della stiva di carico. Jolan si acciglia. L'ultima cosa che vorrebbe fare è quella di insospettire Nicco, inoltre il suo compito sarebbe quello di sorvegliare la colonna di studenti. Eppure se rimanesse nella sua posizione si troverebbe ad entrare nella gondola tra gli ultimi e questo rischierebbe di compromettere la sua missione.

*Se Jolan decide che è più saggio **rimanere al proprio posto** vai all'**11***
*Altrimenti non gli resta che farsi largo con la forza. In tal caso **Effettua una Prova, la difficoltà è d10***
***Bonus:** Se Jolan ha il **Campo Fisico**, riduci la difficoltà di **-2***
*Se supera la prova, vai al **41***
*Se fallisce, vai al **40***

## 59

Il terzetto avanza a passo sostenuto, sbucando nello spiazzo sgombro antistante il portello d'accesso, proprio mentre il marinaio chiama a raccolta gli studenti con un fischietto. Solo adesso Nicco abbandona i due *piccoli*, andando ad appoggiarsi ad una paratia. Alecsandro e l'amico vanno di buon ordine a posizionarsi di fianco al marinaio.

Ormai è chiaro che ogni possibilità di recuperare uno spadino è sfumata. Jolan ha fallito la sua missione.

*Vai al **47***

## 60

*Cancella, casomai li avessi segnati, i seguenti Codici: **J-sN°** (dove per N° c'è un numero); **MC-J**; **JA-T** e **NC-a.***
*Quindi vai al:*

- *Se hai il Codice: **JM-b**, cancellalo e vai al* ***Paragrafo 8 del Capitolo 1***
- *Se hai il Codice: **SC-J** oppure **SA-J**, vai al* ***Paragrafo 12 del Capitolo 1***
- *Se non hai nessuno di questi codici vai al* ***Paragrafo 42 del Capitolo 1***

***Nota**: A partire dal paragrafo di destinazione tornerai a vestire i panni di Alenn da Morante e il racconto tornerà a fluire nella consueta seconda persona singolare.*

2
7
2
10

# Capitolo 4

## Ancora l'Ostello

**1**

Quando anche l'ultimo degli studenti rientra nell'Ostello, con le braccia cariche di vestiti, ormai le panche si sono svuotate degli avventori e nel salone rimangono solo i ragazzi e il personale dello *Spada del Signore*. Alcuni marinai, e gli immancabili cadetti, vi radunano per condurvi al piano superiore.

Ti prepari a un'altra impegnativa battaglia per accaparrarsi le stanze migliori ma, con sorpresa, scopri che l'intero piano dell'Ostello è stato riservato agli studenti di Vajerlsan, per cui quasi tutti riescono a sistemarsi in camere piccole e confortevoli. Domandandoti a cosa sia dovuto tutto questo riguardo improvviso nei vostri confronti, prendi possesso di un letto a castello in una stanzetta da quattro posti. Il quarto letto - sotto a quello di Etan - è occupato da un ragazzo che non hai mai visto. Probabilmente un *prelato*, visto che ormai i *laici* li conosci tutti, almeno di vista. Comunque sia il ragazzo si dilegua non subito, dopo averti degnato appena di un'occhiata di sghimbescio e senza nemmeno essersi presentato.

Esaminata in dettaglio, la camera non può certo definirsi signorile ma è comunque quanto di meglio tu abbia visto dall'inizio di questo viaggio. I due letti a castello sono dotati di zanzariere in tessuto, non troppo sporche e con pochi buchi. Il materasso imbottito di paglia scrocchia quando ti ci siedi, segno che l'imbottitura è abbastanza fresca. La coperta, poi, dev'essere stata lavata almeno una volta nell'ultimo mese. Una meraviglia, insomma! Completano l'arredamento quattro piccoli bauli posti ai piedi dei letti a castello. Uno scrittoio, ovviamente privo di qualsiasi materiale per scrivere, una sedia e un grosso armadio vuoto.

*Vai al **52***

**2**

Il rumore della porta che viene socchiusa ti distrae dalla lettura. Hai appena tempo di scostare la zanzariera e di alzarti che dentro la stanza scivolano tre ragazzi. Nel vederti in piedi, davanti a loro, i tre rimangono immobili.

"Maru... è sveglio!" dice uno.

La luce che penetra dalla finestra socchiusa si riflette sulle lenti tonde degli occhialini di Maru Altavilla, il ragazzo con i radi capelli rossi che vorrebbe contendere a Innocenzo Glaby il discutibile privilegio di essere il capo della fazione dei *Laici*. "E chi se ne frega!" sbraita. "Diamogli una lezione".

I due scagnozzi di Altavilla stringono in mano qualcosa che non riesci a identificare sulle prime, lo fanno roteare rapidamente. Ci metti un attimo prima di capire che si tratta di due calzini nei quali è stato inserito un oggetto duro, delle dimensioni di un pugno, forse una saponetta o un sasso. Immagini che venir colpito da quella sorta di mazzafrusto improvvisato possa essere *molto* doloroso.

"Che cosa volete?!" domandi, intuendo la risposta nel momento stesso in cui pronunci la domanda.

"Voglio insegnarti a non fare il furbo con noi" risponde Altavilla, mentre i suoi sgherri si spostano in modo da poterti attaccare ai lati. "Domani te ne andrai dalla nostra stiva, ti trasferirai in quella di Cucnas" continua. "Così tutti capiranno che con me non si scherza. Anche Innocenzo dovrà capirlo! Dategli sotto" ordina.

I calzini prendono a roteare più velocemente.

***Effettua una Prova su: DESTREZZA più ROBUSTEZZA, la difficoltà è d10+d10***

***Bonus:*** *Se hai la Competenza:* ***Lotta corpo a corpo*** *diminuisci la diff. di* ***-2***
*Se possiedi la Competenza:* ***Divincolarsi*** *diminuisci la difficoltà di* ***-1***
*Se possiedi la Competenza:* ***Tattica & Strategia*** *diminuisci la diff. di* ***-1***

*Se superi la prova, vai al* ***26***
*In caso contrario vai al* ***61***

**3**

Emetti un gemito, inarcandoti per la sorpresa e il dolore. Ti appoggi a un gomito. Nel tirarti su, gemi più forte. Il torace ti duole ad ogni respiro. La cosa che più ti stupisce, però, è quella di essere ancora vivo.

Dell'Audaxiano non c'è nessuna traccia, sicuramente se n'è andato via di gran fretta, subito dopo averti sparato, per timore che la detonazione attirasse qualcuno.

Pensava di averti ucciso e, in effetti, dovresti essere morto.

Tastandoti il petto, all'altezza del cuore, la tua mano incontra un foro bruciacchiato, con dita impacciate ti slacci la giacca...

*Qual era l'oggetto che avevi ADDOSSO?*
***Attestato culturale****? Vai al* ***18***
***Croce di Madreperla****? Vai al* ***6***
***Medaglia al Valore****? Vai al* ***46***
***Lente d'Argento****? Vai al* ***4***
***Coltello Intagliato****? Vai al* ***65***
***Passepartout di Nergorio****? Vai al* ***35***

## 4

Slacciata la giacca e la camicia di lino sottostante, estrai la **Lente d'argento**. Esamini l'oggetto con le mani che non smettono di tremare: il proiettile ha colpito l'impugnatura e ne è stato deviato. Per fortuna la lente, di finissimo cristallo, è ancora intatta mentre l'impugnatura è ritorta e piegata a circa tenta gradi - il proiettile ha danneggiato i simboli sbalzati in oro e argento sopra - ma ti ha salvato da morte certa. A parte un grosso livido che ti si sta già formando all'altezza del cuore, l'unico segno che hai è un graffio lungo il costato, la dove il proiettile ti ha sfiorato senza ferirti seriamente. Le probabilità che succedesse una cosa simile sono una su... non sai neppure immaginarlo!

Stringi con forza la lente danneggiata. Non puoi negarlo, la verità è che è appena accaduto un *miracolo*. Il Signore a posato la Sua mano sulla tua testa. Dovrai riflettere attentamente a quanto successo oggi. Il Signore non elargisce miracoli con facilità. Probabilmente il fatto che tu sia ancora vivo fa parte di un Suo disegno.

Ma ci penserai un'altra volta. Adesso devi cercare di allontanarti prima che arrivi qualcuno attirato dallo sparo.

*Subisci **1 Ferite Lieve** e perdi fino a **-3 Punti Vigore**.*

*Aggiungi al nome dell'Oggetto Speciale che ti ha salvato la vita, la dicitura (danneggiato) scritto tra parentesi. L'Oggetto: **Lente d'Argento,** diventa quindi: **Lente d'Argento (danneggiato).***

*L'evidente miracolo di cui sei stato oggetto ti consenti di recuperare fino a **+3 Punti Volontà**.*

*Se Alenn è arrivato a **0 Punti Vigore**, sviene, vai al **38***

*In caso contrario dove si trova Alenn?*

*- Nella **sala da bagno** dell'Ostello? Vai al **54***

*- In una **camera sfitta**? Vai al **16***

*- Nel **salone** dell'Ostello? Vai al **24***

## 5

"Ciao, da Morante, ti ricordi di me?"

La voce ti sorprende, mentre sei impegnato a fare le bolle nell'acqua, con la testa mezza sommersa e appena la punta del naso fuori. Ti risollevi di scatto, togliendoti freneticamente il sapone dagli occhi, ma non prima di aver inghiottito una bella boccata di acqua. Mentre continui a tossire un ragazzo molto magro, coperto solo da un asciugamano che gli cinge la vita, si siede sul bordo della sua tinozza. Ti guarda, un sorrisetto furtivo gli aleggia sulle labbra. "Ti stai lessando proprio come un trilobite, se capisci quello che intendo dire"

All'improvviso lo riconosci: si tratta di quello studente che, il primo giorno, ti ha avvicinato per venderti una tabacchiera, quasi sicuramente frutto di un furto.

"Che cosa vuoi?" riesci a articolare tra un colpo di tosse e l'altro.

"Sei stato sul dirigibile" sussurra lui, lanciando intorno occhiate apprensive. "Quindi avrai preso dei soldi dal tuo baule. No? Quanto basta per concludere il nostro accordo commerciale. Se capisci quello che intendo dire. Erano venti centesimi, se non sbaglio"

In realtà ti ricordi distintamente che si trattava di dieci cent.

*Se hai **10 Cent** e vuoi pagare la tabacchiera, cancella tale somma dal tuo BORSELLO e vai al **41***

*Se hai con te l'Oggetto: **Tabacchiera,** puoi restituirlo al ragazzo dicendogli che non vuoi fare affari con lui. Vai al **32***

*In caso contrario rifiutati di dargli alcunché e mandalo al Diavolo al **40***

**6**

Slacciata la giacca e la camicia di lino sottostante, estrai la grande **croce di madreperla**. Esamini l'oggetto con le mani che non smettono di tremare: il proiettile ti ha colpito con una forte angolazione ed è stato deviato dalla croce, o meglio da uno dei bracci della croce che è finito in mille pezzi - molti dei quali ti si sono conficcati in profondità sottopelle - salvandoti però da morte certa. A parte un grosso livido che ti si sta già formando all'altezza del cuore e i frammenti della croce conficcati nella carne, l'unico segno che hai è un graffio lungo il costato, la dove il proiettile ti ha sfiorato senza ferirti seriamente. Le probabilità che succedesse una cosa simile sono una su... non sai neppure immaginarlo!

Stringi con forza la Croce danneggiata. Non puoi negarlo, la verità è che è appena accaduto un *miracolo*. Il Signore a posato la Sua mano sulla tua testa, usando come mezzo per salvarti proprio il Suo Sacro Segno. Dovrai riflettere attentamente a quanto successo oggi. Il Signore non elargisce miracoli con facilità. Probabilmente il fatto che tu sia ancora vivo fa parte di un Suo disegno.

Ma ci penserai un'altra volta. Adesso devi cercare di allontanarti prima che arrivi qualcuno, attirato dallo sparo.

*Subisci **2 Ferite Lievi** e perdi fino a **-4 Punti Vigore**.*

*Aggiungi al nome dell'oggetto speciale che ti ha salvato la vita, la dicitura (danneggiato) scritto tra parentesi. L'Oggetto: **Croce in Madreperla** diventa quindi: **Croce in Madreperla (danneggiato).***

*L'evidente miracolo di cui sei stato oggetto ti consenti di recuperare fino a **+5 Punti Volontà**.*

*Se Alenn è arrivato a **0 Punti Vigore**, sviene, vai al **38***

*In caso contrario dove si trova Alenn?*

*- Nella **sala da bagno** dell'Ostello? Vai al **54***

*- In una **camera sfitta**? Vai al **16***

*- Nel **salone** dell'Ostello? Vai al **24***

## 7

Tenendo una sedia sollevata alta sopra la testa ti sposti a lato della porta. Ti aspetti che Altavilla e i suoi compari irrompano nella stanza. Invece la porta, anziché venire spalancata si apre piano piano. Il volto di un ragazzo che non conosci compare sulla soglia, osservando circospetto la camera. I suoi occhi incontrano i tuoi, dilatandosi dalla sorpresa. La testa si ritira prima che tu possa fare qualcosa.

"Maru... è sveglio!"

"Peggio per lui, allora. Dentro, dentro!"

Tre studenti irrompono, mentre dal corridoio senti i passi in fuga del ragazzo con il quale condividi la stanza. La luce che penetra dalla finestra socchiusa si riflette sulle lenti tonde degli occhialini di Maru Altavilla. I suoi due scagnozzi stringono in mano qualcosa che non riesci a identificare sulle prime, lo fanno roteare rapidamente. Ci metti un attimo prima di capire che si tratta di calzini, nei quali è stato inserito un oggetto duro, delle dimensioni di un pugno, forse una saponetta o un sasso. Immagini che venir colpito da quella sorta di mazzafrusto improvvisato possa essere *molto* doloroso.

"Andatevene!" intimi, facendo ondeggiare la sedia.

I due ragazzi armati con le improbabili mazze esitano, ma Maru Altavilla ordina: "Dategli sotto!"

I calzini riprendono a roteare più velocemente, mentre i tra ragazzi si separano per attaccarti ai lati.

***Effettua una Prova su: DESTREZZA più ROBUSTEZZA, la diff. è d8+d8***
***Bonus:*** *Se hai la Competenza:* ***Armi bianche*** *diminuisci la difficoltà di* ***-2***
*Se possiedi la Competenza:* ***Divincolarsi*** *diminuisci la difficoltà di* ***-1***
*Se possiedi la Competenza:* ***Tattica & Strategia*** *diminuisci la diff. di* ***-1***
*Se superi la prova, vai al* ***26***
*In caso contrario vai al* ***61***

## 8

Respiri a fondo quindi esci nel corridoio. Hai fatto sì e no dieci passi quando senti una voce apostrofarti: "E tu cosa diamine ci fai ancora qui?" Ti volti di scatto, davanti a te c'è un marinaio strizzato in una divisa tirata a lucido.

*Almeno una delle seguenti affermazioni è vera?*
*Se hai 7o più* ***Ferite Lievi***
*Se hai 3 o più* ***Ferite Profonde***
*Se hai 2 o meno* ***Punti Vigore***
*Se una delle precedenti condizioni è vera, vai al* ***60***
*In caso contrario vai al* ***70***

## 9

***Effettua una Prova su: DESTREZZA più FREDDEZZA, la diff. è d10+d8***
***Bonus:*** *Se possiedi la Competenza:* ***Furtività****, riduci la difficoltà di* ***-2***
*Se possiedi la Competenza:* ***Velocità di Mano****, riduci la difficoltà di* ***-3***

***Malus:*** *Se hai segnato il codice:* ***AL-d,*** *cancellalo e aumenta la difficoltà di* ***+4***
*(Sei ancora troppo frastornato per le botte che Altavilla ti ha dato)*
*Se superi la prova, ti metti il foglio in tasca per esaminarlo più tardi. Segnati il codice:* ***FO-M*** *e vai al* ***25***
*Se fallisci, vai al* ***20***

## 10

## Naturalistica. Manuale pratico di riferimento

*Di Borezio, Lavinny, Belyy, Mocic e altri*

***[pag. 22 - Bisettrici d'altezza e uso degli strumenti di rilevazione]*** *"Quando s'utilizza un sestante per rilevare un'altezza è molto facile compiere errori. Alcuni sono casuali, dovuti alle circostanze del momento, e sono classificati come accidentali. Altri sono sempre uguali,dovuti a vizi ricorrenti del soggetto misurante: è frequente ad esempio "bagnare" troppo o troppo poco l'astro, ponendolo leggermente al di sopra o al di sotto la linea dell'orizzonte. Al di sopra del 30°parallelo sono frequenti gli errori dovuti alla rifrazione atmosferica anomala causata dalle aurore Mizariane, che alterano le misurazioni effettuate nello stesso periodo di tempo di una quantità costante. Tutti questi errori sono chiamati sistematici"*

*Leggere questo volume può donarti un Codice Didattico in una delle seguenti Competenze:* ***Caccia e Sopravvivenza; Zoologia e Botanica; Orientamento.*** *Scegli su quale Competenza vuoi concentrarti (una e una soltanto) quindi effettua la Prova indicata. Se superi la Prova, puoi segnare il relativo Codice Didattico che ti donerà dei bonus in seguito, quando potrai tentare di imparare quella Competenza.*
***Bonus:*** *Il possesso della Competenza:* ***Ricerca & Apprendimento****, e dell'Oggetto:* ***Lente d'Argento,*** *permettono entrambi di ridurre la difficoltà delle prove di* ***-1.***

*Per un Bonus alla acquisizione della Competenza:* ***Zoologia e Botanica***
***Effettua una prova su: PERCEZIONE, la difficoltà è d12***
*Se riuscito, segna il Codice Didattico:* ***Z&B+1***

*Per un Bonus alla acquisizione della Competenza:* ***Caccia e Sopravvivenza***
***Effettua una Prova su: LOGICA, la difficoltà è d10***
*Se riuscito, segna il Codice Didattico:* ***C&S+1***

*Per un Bonus alla acquisizione della Competenza:* ***Orientamento***
***Effettua una Prova su: PERCEZIONE, la difficoltà è d8***
*Se riuscito, segna il Codice Didattico:* ***Or+1***

***Nota****: A ogni Codice Didattico segue un numero che è misura dei bonus accumulati. Per cui se ora hai, ad esempio, acquisito un Codice Didattico: Z&B+1 e in futuro ne acquisirai un altro uguale, questi si sommeranno e sulla scheda dovrai scrivere: Codice Didattico: Z&B+2, Dove il +2 è espressione degli sforzi intrapresi per acquisire quella Competenza.*
*Quando hai fatto, procedi con la lettura al* ***47***

## 11

"In ritardo, sei" grugnisce la voce di prima.

"Scusa... ero in camera che stavo... stavo..."

"Dal tuo odore lo sento, cosa stavi facendo. Bello per il pranzo col prete rosso, ti facevi. Peccato che l'appuntamento tuo con me è più importante. Molto più importante di uno stupido prete!"

La voce ha un suono vagamente familiare. E quel modo assurdo di parlare... se solo potessi sporgerti un po' per vedere in viso i due interlocutori. Sono talmente vicini che, se allungassi un braccio, potresti toccargli le gambe, ma un qualsiasi movimento ti farebbe scoprire. Invece adesso ti scopri improvvisamente interessato a quella conversazione.

"In fretta facciamo, ora. Delle istruzioni ho per te, da parte del mio padrone"

"Io... ascolto"

"Semplice, è. Molto, in realtà. A *Vajherssam vai* e il tuo lavoro fai. Solo che ora tu occhi e orecchie sei del mio padrone. Tutto devi vedere e ascoltare. Tutto, soprattutto sui colleghi tuoi. Altri ordini riceverai poi"

Quasi non riesci a trattenere un'esclamazione sorpresa. Hai appena riconosciuto l'uomo che sta parlando: si tratta quello sgradevole Audaxiano che, durante il pranzo, faceva quegli strani e incomprensibili discorsi.

"È... piuttosto vago, signore..." balbetta l'altro, la voce contraffatta per la tensione. "Se mi dicesse chi è il suo padrone o... o chi devo controllare nello specifico o... esattamente cosa si aspetta da me, io..."

Con un passo deciso l'Audaxiano si accosta all'altro. Vedi i piedi di quest'ultimo sollevarsi di qualche centimetro dal pavimento. "Se tu a sapere vieni il nome del padrone mio, allora uccidere ti devo, capisci?" quindi l'Audaxiano - *ma come aveva detto di chiamarsi?* - riappoggia l'altro per terra e indietreggia di un passo. "Ancora, se vuoi, rifiutare puoi!" il tono è minaccioso. "Se permettertelo puoi..."

"Io... se si tratta solo di tenere gli occhi aperti... se mi garantite che... che non dovrò compiere atti... atti..."

L'Audaxiano estrae qualcosa da una tasca, senti l'inconfondibile rumore dei baiocchi d'oro che tintinnano, i balbettii dell'altro s'interrompono di colpo. "Nulla che tu non vuoi fare ti chiederemo... ora, questi, li vuoi?" domanda l'Audaxiano.

Non ascolti la risposta dell'altro perché il tuo sguardo è catturato da un foglietto, ripiegato più e più volte, caduto in terra quando l'Audaxiano ha tirato fuori il sacchetto pieno di denaro. Con il cuore che galoppa impazzito e il sangue che sembra ruggirti nelle tempie osservi il pezzetto di carta. Potresti allungare un braccio per raccoglierlo... questi due stanno complottando qualcosa che riguarda Vajerlsan e su quel foglietto potrebbe esserci scritto qualcosa d'importante. Però temi che un qualunque movimento potrebbe farti scoprire.

*Vuoi allungare un braccio e recuperare il foglio? Vai al* ***9***

*Preferisci rimanere immobile e continuare ad ascoltare la discussione tra i due? Vai al* ***25***

## 12

Ti appiattisci contro la parete di fianco alla porta appena in tempo. Immaginavi che Altavilla e i suoi sgherri irrompessero come delle furie, invece la porta si apre lentamente, centimetro dopo centimetro, per poi fermarsi a non più di due palmi dal tuo naso. Tre figure scivolano silenziosamente nella camera.

Spostando appena la testa riesci a distinguere il tuo letto e le tre sagome che lo circondano. Riconosci Altavilla grazie al riflesso sulle lenti tonde dei suoi occhiali. I due scagnozzi invece non sapresti identificarli, entrambi stringono qualcosa in mano e lo fanno oscillare. Ci metti un attimo prima di capire che si tratta di calzini nei quali è stato messo un oggetto duro, della dimensione di un pugno, forse una saponetta o un sasso. Immagini che venir colpito da quella specie di mazzafrusto improvvisato possa essere *molto* doloroso.

Con un gesto teatrale Maru Altavilla scosta la pesante zanzariera mentre i suoi compari fanno roteare le loro mazze.

"Ma che..."

"Dove..."

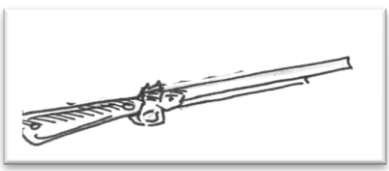
"*Uh*?"

Nel corridoio alle tue spalle senti i passi in fuga del ragazzino che ha portato qui Altavilla. I due scagnozzi si grattano la testa, guardandosi attorno. Maru, invece, indica trionfante qualcosa per terra, vicino alla sedia. "Guardate, i suoi stivali! Ha lasciato qui i suoi stivali, non può essere lontano. Cercatelo!"

Uno dei due ragazzi si mette a carponi per guardare sotto il letto, l'altro si avvicina alla finestra.

Devi muoverti, adesso!

***Effettua una Prova su: DESTREZZA, la difficoltà è d6***
***Bonus:*** *Se possiedi la Competenza:* ***Furtività*** *diminuisci la difficoltà di* ***-1***
***Malus:*** *Se hai con te la SACCA da VIAGGIO con dentro almeno un oggetto, aumenta la difficoltà di* ***+1***
*Se superi la prova, vai al* ***34***
*Se fallisci, vai al* ***45***



## 13

*Correndo verso destra potrai rifugiarti nei* ***bagni****. Se vuoi fare così, vai al* ***31***
*A sinistra, invece, troverai le scale che scendono fino al* ***salone*** *dell'Ostello. Se ti dirigi da quella parte, vai al* ***21***

**14**

## Da Stato a Impero. Storia della Nazione Vaticana dagli albori Mizariani a oggi

*Di Fronick, Valberghi, Neryis, Palomin e altri*

***[pag. 84 - la II Guerra Mizariana]*** *"La volontà di rivalsa era diventata una costante sociale, una tensione intimamente connessa all'istinto di un intero popolo. Una corda tesa allo spasimo che quel 4 marzo dell'Anno Domini 3680 (600 d.S.) scattò e si rilasciò come un colpo di frusta mentre i primi fanti varcavano i confini della Nazione Pietrista. Un'intera nazione urlava la sua rabbia e chiedeva vendetta per l'umiliante Pace di Utòpia di ventitré anni prima. A S. Urbano, Verligua e Flumen i centri di reclutamento furono presi d'assalto dalla popolazione che esigeva di essere mandata in prima linea a combattere per Nostro Signore...."*

*Leggere questo volume può donarti un Codice Didattico in una delle seguenti Competenze:* ***Storia Arte & Letteratura; Legge & politica, Ricerca e Apprendimento.*** *Scegli su quale Competenza vuoi concentrarti (una e una soltanto) quindi effettua la Prova indicata. Se superi la Prova, puoi segnare il relativo Codice Didattico che ti donerà dei bonus in seguito, quando potrai tentare di imparare quella Competenza.*
***Bonus:*** *Il possesso della Competenza:* ***Ricerca & Apprendimento****, e dell'Oggetto:* ***Lente d'Argento,*** *permettono entrambi di ridurre la difficoltà delle prove di* ***-1.***

*- Per un Bonus alla acquisizione della Comp.:* ***Ricerca & Apprendimento***
***Effettua una prova su: LOGICA, la difficoltà è d12***
*Se riuscito, segna il Codice Didattico:* ***R&A+1***

*- Per un Bonus alla acquisizione della Competenza:* ***Storia Arte & Letteratura***
***Effettua una Prova su: LOGICA, la difficoltà è d10***
*Se riuscito, segna il Codice Didattico:* ***SA&L+1***

*- Per un Bonus alla acquisizione della Competenza:* ***Legge & Politica***
***Effettua una Prova su: PERCEZIONE, la difficoltà è d8***
*Se riuscito, segna il Codice Didattico:* ***L&P+1***

***Nota****: A ogni Codice Didattico segue un numero che è misura dei bonus accumulati. Per cui se ora hai, ad esempio, acquisito un Codice Didattico: SA&L+1 e in futuro ne acquisirai un altro uguale, questi si sommeranno e sulla scheda dovrai scrivere: Codice Didattico: SA&L+2, Dove il +2 è espressione degli sforzi intrapresi per acquisire quella Competenza.*
*Quando hai fatto, procedi con la lettura al* ***47***

## 15

***Effettua una Prova su: DESTREZZA, la difficoltà è d8***
***Bonus:*** *Se possiedi la Competenza:* ***Atletica*** *diminuisci la difficoltà di* ***-1***
***Malus:*** *Se hai con te la SACCA da VIAGGIO con dentro almeno un Oggetto, aumenta la difficoltà di* ***+1***
*Se* ***superi*** *la prova vai al* ***34***
*Se* ***fallisci*** *vai al* ***45***

## 16

Strisci fuori da sotto il letto e ti alzi in piedi, ma solo per crollare seduto. Le gambe non sembrano volerne sapere di reggere il tuo peso e la testa pulsa dolorosamente.

*- Se possiedi la Competenza:* ***Medicina & veterinaria*** *e hai con te l'Oggetto:* ***Kit del primo Soccorso*** *e vuoi usarlo (cancellalo), allora guarisci da* ***2 Ferite Lievi*** *e recuperi fino a* ***+3 Punti Vigore.***
*- Se hai solo con te l'Oggetto:* ***Kit del primo Soccorso*** *e vuoi usarlo (cancellalo), allora recuperi fino a* ***+2 Punti Vigore.***
*- Se possiedi solo la Competenza:* ***Medicina & veterinaria****, guarisci da* ***1 Ferita Lieve.***
*In aggiunta, se hai con te l'Oggetto:* ***Distillato alcolico****, puoi berlo (cancellalo) per recuperare ulteriori* ***+2 Punti Vigore.***
*In ogni caso quando hai finito, prosegui all'****8***

## 17

Rimani immobile, senza nemmeno trovare il coraggio di respirare. Purtroppo, dopo aver cercato negli angoli e sotto al letto, Altavilla spalanca le ante dell'armadio, rivelando la tua figura rannicchiata sul il fondo.

"Maru... io..."

"Dategli una lezione" ordina lui con tono disgustato.

Le calze roteano, sibilando. La prima ti colpisce a una spalla, strappandoti un grido di dolore. La seconda ti colpisce in pieno sulla testa.

*Lancia un d6 e somma il risultato al tuo Punteggio di ROBUSTEZZA più STAZZA. Quanto hai ottenuto?*
***- 10 o meno****: Subisci* ***2 Ferite Leggere*** *e perdi* ***-3 Punti Vigore***
***- tra 11 e 14****: Subisci* ***1 Ferita Leggera*** *e perdi* ***-2 Punti Vigore***
***- 15 o più****: Perdi* ***-2 Punti Vigore***
*Se i tuoi Punti Vigore sono arrivati a* ***0****, svieni e vai al* ***51***
*Se non sei svenuto,* ***effettua una Prova su: DESTREZZA, la difficoltà è d12***
***Bonus:*** *Se possiedi la Competenza:* ***Divincolarsi*** *diminuisci la difficoltà di* ***-3***
*Se* ***superi*** *la prova, vai al* ***48***
*Se invece* ***fallisci,*** *determina nuovamente i danni. Continua fino a che non riesci a fuggire, oppure fino a che non svieni.*

## 18

Slacciata la giacca e la camicia di lino sottostante, estrai la spessa custodia di cuoio, con rifiniture e bordature in rame e acciaio lucente, contenente il tuo **Attestato Culturale**. Esamini l'oggetto con le mani che non smettono di tremare: il proiettile ti ha colpito con una forte angolazione ed è stato deviato da una prima bordatura d'acciaio, quindi ha trapassato longitudinalmente la custodia di cuoio, venendo nuovamente deviato di da una rifinitura in rame. A parte un grosso livido che ti si sta già formando all'altezza del cuore, l'unico segno che hai è un graffio lungo il costato, là dove il proiettile ti ha sfiorato.

Le probabilità che succedesse una cosa simile sono una su... non sai neppure immaginarlo!

Con cautela apri la custodia esaminandone il contenuto. La pergamena è danneggiata ma sia il tuo nome sia i timbri sono ancora ben distinguibili. Ti domandi se sia ancora valido in queste condizioni. Scacci il pensiero, catalogandolo come "*inutile*". La verità è che è appena accaduto un *miracolo*. Il Signore a posato la Sua mano sulla tua testa. Dovrai riflettere attentamente a quanto successo oggi. Il Signore non elargisce miracoli con facilità. Probabilmente il fatto che tu sia ancora vivo fa parte di un Suo disegno.

Ma ci penserai un altra volta. Adesso devi allontanarti prima che arrivi qualcuno.

*Subisci **1 Ferita Lieve** e perdi fino a **-3 Punti Vigore**.*

*Aggiungi al nome dell'oggetto speciale che ti ha salvato la vita, la dicitura (danneggiato) scritto tra parentesi. L'Oggetto: **Attestato Culturale** diventa quindi: **Attestato Culturale (danneggiato).***

*L'evidente miracolo di cui sei stato oggetto ti consente di recuperare fino a **+3 Punti Volontà**.*

*Se Alenn è arrivato a **0 Punti Vigore**, sviene, vai al **38***

*In caso contrario dove si trova Alenn?*

*- Nella **sala da bagno** dell'Ostello? Vai al **54***

*- In una **camera sfitta**? Vai al **16***

*- Nel **salone** dell'Ostello? Vai al **24***

**19**

Un bisbiglio ti riporta al presente. Qualcuno ha forse pronunciato il tuo nome?

"*... Alenn ... dobbiamo ... zitti ...*"

Il bisbiglio proviene da dietro la porta della stanza. Silenziosamente scosti la zanzariera, scendi dal letto e, a piedi nudi, ti accosti all'uscio. La camera è avvolta da una morbida penombra, grazie alle imposte socchiuse, ma fuori è ancora giorno come testimonia un raggio di luce che filtra attraverso la zanzariera della finestra, in una danza di polvere scintillante. Il letto del tuo quarto compagno di stanza è vuoto ed Etan e Ugeene devono essere ancora fuori, in gita alla Cittadella.

"*Sei sicuro che dorme?*" sussurra una voce conosciuta, ma che non riesci a identificare, appena al di là il legno della porta.

"*L'ho lasciato che era steso sul letto*" replica impaurita un'altra voce. "*Ma voi lasciatemi qui. Non voglio che sappia che vi ho portati da lui. Stanotte poi ci devo dormire anche io in questa stanza*"

La prima voce sbuffa, sprezzante. Una terza interviene: "*Scusa, Altavilla, ma Glaby sa che siamo qui?*"

"*Idiota!*" sibila Maru Altavilla, il ragazzo con i radi capelli rossi che vorrebbe contendere a Innocenzo Glaby il discutibile privilegio di essere il capo della fazione dei *Laici*. "*Innocenzo è un vigliacco. Permette a quel prelato di rimanere nella nostra stiva. Ma quando lo avremo conciato per le feste vedrete che se ne andrà dai suoi amici con la coda tra le gambe*"

"*Non credo che siano amici...*" obietta un altra voce ancora. Ti domandi quanta gente ci sia la fuori, pronta a fare irruzione in camera tua. "*Non hai sentito di quella faccenda della sfida tra Cucnas e da Morante?*"

"*Bha! Comunque sia il* prelato *deve stare con i suoi simili*" ribatte Altavilla. "*Innocenzo non è riuscito a scacciarlo ma vedrete che noi ci riusciremo. Così tutti capiranno che Innocenzo non vale nulla come capo! Ora basta chiacchiere. Siete pronti?*"

Indietreggi di un passo con il cuore che galoppa. Con una mano afferri la giacca mentre cerchi una via di fuga o un nascondiglio.

*Se hai una SACCA da VIAGGIO sappi che non hai tempo di prenderla.*

*Quindi decidi cosa fare:*

*- Ti nascondi dentro l'armadio? Vai al* ***49***

*- Afferri una sedia e ti prepari a romperla sulla testa del primo che varcherà la soglia? Vai al* ***7***

*- Ti appiattisci contro la parete, di fianco alla porta, sperando di riuscire a sgusciare via alle spalle d? Vai al* ***12***

## 20

I due uomini tacciono, troncando a metà una frase. Ti hanno scoperto!

"Io..." balbetta quello vestito elegantemente.

"Vattene! Io, ci penso" ordina l'altro, chinandosi.

Ti trovi a osservare la faccia piatta e brutale dell'Audaxiano. Nel vedere che sei solo un ragazzino, la sua espressione si contrae in un ghigno. Una mano callosa ti afferra per i capelli e ti trascina fuori, gettandoti da una parte come se fossi una bambola di stracci. Alle spalle dell'Audaxiano intravedi per un istante la sagoma dell'altro uomo che se la sta dando a gambe, senza voltarsi.

"Signore, io... non ho..." balbetti, rendendoti conto che, questa volta, ti sei infilato in una situazione *davvero* più grossa di te.

"Fiato non sprecare, ragazzo" dice l'uomo, il tono è quasi gentile. "Anche se sentito nulla hai, il rischio io correre non posso" con fare disinvolto infila la mano destra nelle pieghe del mantello da viaggio. Quando ricompare stringe in pugno una pistola. Incapace di respirare, indietreggi, strisciando sulle natiche. La canna dell'arma rimane inesorabilmente puntata contro il tuo petto. Vorresti dire qualcosa, fare qualcosa, peccato che la tua mente sia una tabula rasa. Tutto ciò che riesci a fare è fissare il buio dentro la canna della pistola, che sembra a sua volta fissare te.

Con la schiena sbatti contro qualcosa, la tenebra all'interno della canna cresce e cresce, fino a trasformarsi una voragine nera che sembra inghiottire il mondo intero. La tua mente riesce solo a pensare: "*Non è possibile. Ho solo dodici anni. Non posso morire a dodici anni. Non è possibile!*".

I tuoi pensieri vengono spazzati via dalla detonazione, le narici ti si riempiono del odore acre della polvere da sparo. L'ultima cosa che riesci a pensare, mentre scivoli nell'oscurità, è che morire, in fondo, non fa poi tanto male.

*Hai ADDOSSO uno dei seguenti oggetti?* ***Attestato culturale; Croce di Madreperla; Medaglia al Valore; Lente d'Argento; Coltello Intagliato; Passepartout di Nergorio.*** *Se sì, vai al* ***3***

*Se non hai nessuno di questi oggetti nella sezione ADDOSSO del tuo Equipaggiamento, vai al* ***39***

## 21

Il corridoio è deserto. Schizzando di fianco ad una finestrella che da sull'esterno hai una rapida visione del sole, rosso e gonfio, che striscia lungo l'orizzonte. Probabilmente chi non sta sonnecchiando oppure non si è unito alla gita presso la Cittadella è chiuso in camera a prepararsi per la cena con in vescovo. Alle tue spalle i passi dei tuoi inseguitori martellano il pavimento di legno. Sono vicini - troppo vicini - per i tuoi gusti. Se solo un maledetto marinaio si facesse vedere...

Il pianerottolo delle scale compare così repentinamente che quasi lo superi. Ondeggi pericolosamente sul primo scalino, ma ti afferri al corrimano recuperando l'equilibrio. Scendi le due rampe di scale saltando gli scalini quattro alla volta. Con un ultimo balzo atterri nel salone.

Deserto!

Per un istante rimani a fissare stranito le tavolate: lo sporco incrostato e le pa-

rolacce incise sul legno sono ora ricoperti da lunghe tovaglie di lino bianco. L'angolo del salone più vicino al piccolo altare è stato liberato da tutti i tavoli tranne uno, coperto questo da una tovaglia candida dai bordi finemente ricamati, al quale sicuramente siederà il vescovo con il proprio *entourage*. La porta di ingresso da un lato, come quella della cucina dalla parte opposta, appaiono sbarrate.

Avevi sperato... no. Eri *convinto* di trovare gente intenta a bere o a giocare a carte, in attesa della cena.

Un rumore di tonfi lungo le scale ti riscuote. Altavilla e i suoi stanno scendendo di corsa, fermamente intenzionati a completare il lavoro lasciato in sospeso in camera tua.

***Effettua una Prova su: FREDDEZZA, la difficoltà è d8***
***Bonus:*** *Se possiedi la Competenza:* ***Furtività****, diminuisci la difficoltà di* ***-2***
*Se superi la prova, vai al* ***23***
*Se invece fallisci, vai al* ***57***

**22**

"Ciao, da Morante, ti ricordi di me?"

La voce risuona a pochissimi centimetri dal tuo orecchio. Fai un balzo di lato, senza riuscire a trattenere un gridolino spaventato. Un ragazzino esile ti si è accostato mentre percorrevi il corridoio. Ti guarda, un sorrisetto furtivo gli aleggia sulle labbra. Ha un aria vagamente familiare, anche se sulle prime non riesci a identificarlo.

"Meglio risparmiare soldi che farseli rubare per un bagno in Ostello, *eh*. Hai fatto bene. Non hai idea delle malattie che si possono prendere nei bagni pubblici, se capisci quello che intendo dire" dice il ragazzo in tono discorsivo.

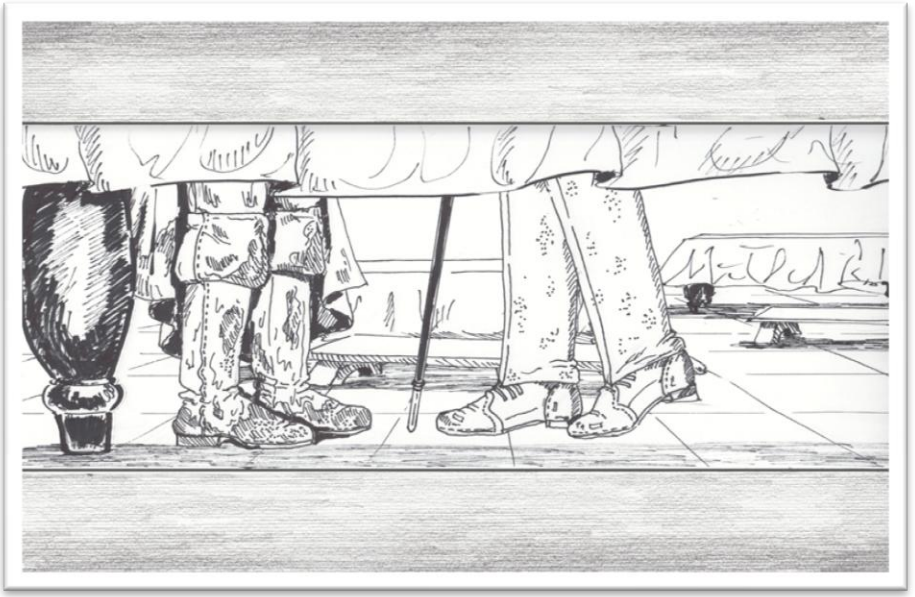
All'improvviso lo riconosci: si tratta di quello studente che, il primo giorno, ti ha avvicinato per venderti una tabacchiera, quasi sicuramente frutto di un furto.

"Che cosa vuoi?" domandi, freddamente.

"Sei stato sul dirigibile" sussurra lui, lanciando intorno occhiate apprensive. "Quindi avrai preso dei soldi dal tuo baule. No? Quanto basta per concludere il nostro accordo commerciale. Se capisci quello che intendo dire. Erano venti centesimi, se non sbaglio"

In realtà ti ricordi distintamente che si trattava di dieci cent.

*Se hai* ***10 Cent*** *e vuoi pagare la tabacchiera, cancella tale somma dal tuo BORSELLO e vai al* ***41***
*Se hai con te l'Oggetto:* ***Tabacchiera,*** *puoi restituirlo al ragazzo dicendogli che non vuoi fare affari con lui. Vai al* ***32***
*In caso contrario rifiutati di dargli qualunque cosa e mandalo al Diavolo al* ***40***



**23**

Dalla tua posizione: accucciato sotto un tavolo coperto dalla tovaglia di lino che arriva a una spanna da terra, osservi Altavilla e i suoi amici. A dire il vero riesci a distinguere solo i loro piedi aggirarsi tra i tavoli, scansando a calci le panche e sollevando le tovaglie. Hai avuto l'accortezza di nasconderti sotto un tavolo in un angolo del salone, lontano da dove sono ora Altavilla e i suoi. Ma questo vuol solo dire che i tre ci metteranno un po' di più a trovarti.

Ti stai lambiccando il cervello per escogitare un modo di dartela a gambe quando una voce, aspra, rimbomba nel salone: "Cosa state facendo? Fuori di qui o vi scortico di frustate la schiena!"

Il tuo sollievo, scema rapidamente non appena ti accorgi che, scacciati Altavilla e i suoi, lo sconosciuto invece di andarsene si avvicina alla tua posizione, fermandosi proprio davanti al tuo nascondiglio. Due stivalacci infangati occupano il tuo ristretto campo visivo.

Dannazione! Se ora ti facessi vedere, dovresti rispondere a troppe domande. Anzi, come minimo finiresti per beccarti una punizione. Molto meglio rimanere dove ti trovi e aspettare che l'uomo tolga le tende. Inoltre ti domandi cosa stia facendo lì impalato quel tizio.

Per fortuna non devi aspettare troppo. Una manciata di minuti dopo un rumore di passi e un lieve ticchettio ti scuote. Un altro paio di gambe, questa volta calzanti scarpe in pelle perfettamente lucidate, si accostano a quelle con gli stivali infangati. Il nuovo venuto impugna un bastone da passeggio del quale vedi solo la punta in bronzo.

*Vai all'**11***

## 24

Un rumore ti spinge a rialzarti. Un gruppo di ufficiali in alta uniforme entrano nella sala, scortati dall'Oste. Il gruppetto si mette ad esaminare la disposizione dei tavoli, con particolare riguardo alla pulizia delle tovaglie. Non sei sicuro di avere il permesso di stare qui, perciò, cercando di non farti notare scivoli verso le scale. Gli ufficiali stanno discutendo sull' assegnazione dei posti al tavolo del vescovo e non danno segno di averti notato. Afferrandoti pesantemente al corrimano sei già arrivato al primo dei due pianerottoli che conducono di sopra quando, preceduti da uno scalpiccio come di una mandria imbizzarrita, ecco arrivare una valanga di studenti.

Senza nessuna possibilità di opporre resistenza vieni trascinato nuovamente da basso e sospinto in un angolo privo di tavoli, assieme a tutti gli altri. Improvvisamente ti rendi conto che un militare ti sta osservando con aperta disapprovazione. Cerchi di sistemarti alla meno peggio la divisa sgualcita.

*Almeno una delle seguenti affermazioni è vera?*
*Se hai 6 o più **Ferite Lievi***
*Se hai 2 o più **Ferite Profonde***
*Se hai 3 o meno **Punti Vigore***
*Se una delle precedenti condizioni è vera, vai al **60***
*In caso contrario vai al **70***

## 25

L'uomo con le scarpe eleganti deve aver afferrato la borsa piena di monete perché l'Audaxiano dice: "Inutile che li conti, quanto avevamo detto, sono. Molti altri, per te, se obbedisci al mio padrone"

"M... molti? Esattamente stiamo parlando di..."

"Da ripagare i debiti tuoi, abbastanza!"

"I miei...? Ma come sapete... come osate..."

"Quel che devo, io so. Che tutto quello che avevi hai perso, io so..."

"Investimenti sbagliati... sfortuna..."

"... e quello che non avevi, anche! I creditori inseguono te. Per questo a *Vajherssam* a insegnare, vai. Un fortuna, non credi, andare lontano? Tante miglia tra te e i creditori tuoi?" conclude l'Audaxiano con una risata da far accapponare la pelle.

Sei basito. E così l'uomo con le scarpe eleganti è un tuo insegnante! Quello che si sta svolgendo a un braccio di distanza da te sembra tanto un losco ricatto ai suoi danni. Fremi, nella speranza che i due continuino a parlare e ti diano altri indizi su cosa sta accadendo, ma vieni deluso.

L'Audaxiano, brusco, conclude: "I soldi serviranno a te solo per qualche debito, professore. Ossigeno un poco, per te. La bocca chiusa, tieni, e gli occhi aperti. A respirare liberamente ti aiuterò, per il resto della vita tua. Ora vai. Io cinque minuti aspetto, poi vado anche io"

"Ma..."

"Sentito hai le parole mie? Vai!"

Il misterioso professore gira i tacchi, allontanandosi rapidamente. Osservi le

gambe del Audaxiano flettersi e ondeggiare nell'attesa che i cinque minuti passino. Anche tu non vedi l'ora che l'uomo se ne vada via, senti un braccio formicolarti e un polpaccio minaccia un crampo.

***Effettua una Prova su: FREDDEZZA, la difficoltà è d8***

***Bonus:*** *Se possiedi la Competenza:* ***Furtività****, riduci la difficoltà di* ***-2***

***Malus:*** *Se hai segnato il codice:* ***AL-d*** *cancellalo e aumenta la difficoltà di* ***+2***

*(Sei ancora troppo frastornato per le botte che Altavilla ti ha dato)*

*Se superi la prova, vai al* ***53***

*In caso contrario vai al* ***62***

## 26

Uno dei scagnozzi di Altavilla fa compiere alla propria mazza un arco, dall'alto verso il basso. Con un movimento laterale schivi il colpo e rispondi con un affondo, colpito al ventre il ragazzo indietreggia, ma il tuo trionfo dura appena una frazione d'istante: la mazza artigianale dell'altro studente ti si abbatte contro una spalla, incendiandoti i sensi. Con gli occhi pieni di lacrime fai un movimento laterale e meni un fendente alla cieca. Il ragazzo cade a terra con un gemito. [*Se impugnavi una sedia questa si sfascia nel colpo*]

Con la coda dell'occhio vedi che il primo ragazzo sta tornando a far roteare la propria mazza. Prima che tu possa nuovamente voltarti per fronteggiarlo Altavilla fa un balzo in avanti, afferrandoti per le braccia. Abbarbicati l'uno all'altro girate in cerchio più volte, ognuno tentando di far perdere l'equilibrio all'altro.

Da solo contro tre avversari contemporaneamente non hai nessuna possibilità, pensi, ma forse puoi sferrare un ultimo colpo per aprirti una via di fuga.

Sempre aggrappato ad Altavilla, rotei ancora una volta, quindi, proprio nel momento di maggiore inerzia, lo spingi lontano da te. Con la bocca spalancata a formare una O di sorpresa il ragazzo continua a roteare, finendo contro uno dei suoi amici. Ti prendi una frazione d'istante per goderti la scena delle membra attorcigliate, ma il terzo ragazzo si sta già muovendo per intercettarti. Schizzi come un fulmine verso la porta.

*Lancia un d6 e somma il risultato al tuo Punteggio di ROBUSTEZZA più STAZZA. Quanto hai ottenuto?*

***- 9 o meno****: Subisci* ***1 Ferite Leggere*** *e perdi* ***-2 Punti Vigore***

***- tra 10 e 12****: Perdi* ***-2 Punti Vigore***

***- 13 o più****: Perdi* ***-1 Punti Vigore***

*Se sei arrivato a 0 punti Vigore, cadi in terra ancor prima di aver varcato la soglia. Vai al* ***51***

*In caso contrario fuggi al* ***34***

## 27

"Da Morante, Svegliati!"

Faticosamente apri un occhio. Qualcuno ha sollevato la zanzariera e ora incombe su di te, appoggiato con un braccio al letto di sopra. La stanza è immersa in una quieta penombra, grazie alle imposte della finestra socchiuse, ma fuori è ancora giorno. Un sottile raggio di luce filtra attraverso la zanzariera e va a riflettersi sugli occhialini tondi del ragazzo che ti osserva.

"Altavilla" mormori, riconoscendolo: Maru Altavilla è il ragazzo che vorrebbe contendere a Innocenzo Glaby il discutibile privilegio di essere il capo della fazione dei *Laici*.

Un rumore, simile ad un sibilo, ti induce a voltare la testa. Dall'altra parte del letto ci sono le sagome di altri due ragazzi. Entrambi stanno facendo roteare qualcosa, producendo il sinistro rumore. Con orrore ti rendi conto che il letto a castello nel quale stavi dormendo pacificamente fino a un minuto prima si è trasformato in una trappola dalla quale non puoi uscire. Accenni a rotolare da una parte, ma una delle *cose* roteanti si abbatte sul tuo stomaco. Hai una rapida visone dell'oggetto: si tratta di un calzino nel quale è stato infilato un oggetto delle dimensioni di un pugno, forse una saponetta, oppure un sasso, trasformandolo così• in un grezzo mazzafrusto. Il dolore è tale da lasciarti senza fiato e raddoppia quando, un attimo dopo, una seconda mazza ti colpisce ad una spalla.

"Così• impari a fare il furbo con noi" dice Altavilla, mentre i suoi sgherri continuano a pestarti. "Domani te ne andrai dalla nostra stiva, ti trasferirai in quella di Cucnas" continua. "Così• tutti capiranno che con me non si scherza. Anche Innocenzo dovrà capirlo!"

*Lancia un d6 e somma il risultato al tuo punteggio di ROBUSTEZZA più STAZZA. Quanto hai ottenuto?*
***- 11 o meno**: Subisci **2 Ferite Leggere** e perdi **-3 Punti Vigore***
***- tra 12 e 14**: Subisci **1 Ferita Leggera** e perdi **-2 Punti Vigore***
***- 15 o più**: Perdi **-2 Punti Vigore***
*Se i tuoi Punti Vigore sono arrivati a **0**, svieni e vai al **51***
*Se non sei svenuto, **effettua una Prova su: DESTREZZA, la difficoltà è d12***
***Bonus:** Se possiedi la Competenza: **Divincolarsi** diminuisci la difficoltà di **-2***
*Se **superi** la prova vai al **48***
*Se invece **fallisci,** determina nuovamente i danni. Continua fino a che non riesci a fuggire, oppure fino a che non svieni.*

## 28

Un marinaio entra nella stanza e tutti e quattro scattate in piedi in quello che ritenete essere una buona approssimazione dell'attenti. L'uomo ha in una mano un foglio arrotolato e nell'altra una matita. Vi spiega svogliatamente che gli studenti che lo desiderano potranno visitare la Cittadella mentre tutti coloro che rimarranno nel Rifugio non potranno allontanarsi dall'Ostello. Etan fa una smorfia al tuo indirizzo, come a dire: *meglio di quanto temessi. Almeno si potrà uscire dalla camera.*

Finito di parlare il marinaio domanda cosa desiderate fare. Il ragazzo di cui ignori il nome tentenna, mentre Ugeene alza immediatamente la mano. "Io desidero andare, signore" gorgoglia. "Mi chiamo Ciric, Ugeene Ciric"

Il marinaio fa un segno di spunta sul suo foglio.

Sorprendentemente anche Etan solleva la mano. "Segna anche me, amico. Mi chiamo Etan Luxer"

Ugeene scruta Etan, inarcando un sopracciglio, ma questi si limita a sorridere. Il marinaio gli lancia un occhiata torva, quindi fa un altro segno di spunta. Il suo sguardo ora si sposta su di te.

*Vuoi andare alla Cittadella con Etan e Ugeene? Vai al* ***Paragrafo 1 del Capitolo 5***

*Oppure preferisci passare il pomeriggio a riposarti e a riprenderti delle passate avventure? Continua la lettura al paragrafo* ***68***

## 29

Spulci il breviario soffermandoti sulle preghiere che più ami. Il *Te Deum* e, anche se l'ora non è quella adatta, il *Te lucis Ante*. Tuo fratello una volta si prese il disturbo di tradurti questo inno, ignorando la severa proibizione, pena scomunica, che comporterebbe il tradurre qualunque testo sacro dal latino. Scopristi così che questa preghiera viene rivolta a Dio prima della sera perché Lui allontani gli incubi notturni. Considerato che tutto questo viaggio si sta rivelando nient'altro che un lungo incubo a occhi aperti trovi appropriato ripetere a bassa voce il Te lucis più volte.

*Grazie al riposo recuperi fino a* ***+2 Punti Vigore****. Inoltre recuperi* ***+1 Punto Volontà*** *grazie alla preghiera.*

*Se hai l'Oggetto:* ***Croce di madreperla****, allora recuperi ulteriori* ***+2 Punti Volontà.***

***Effettua una prova su: PERCEZIONE, la difficoltà è d8***

*Se superi la prova, vai al* ***19***

*Se non superi la prova, vai al* ***2***

## 30

## Compendio pratico-teorico delle scienze con particolare riferimento alle loro implicazioni teologiche

*Del Dott. Merinui Soltry e del Rev. Morales Sunk*

***[pag. 35]*** *"**Nome scientifico**: Asteroidea Forcipulatida Terricula Mizariana. **Nome Comune**: (Oph) Seytann eli (Trd:Mano di Shaitan) o (Aud) Zvedz' peredach (Trd: Stella dai denti). **Diffusione**: Principalmente nella catena montuosa degli Aphanni e nella fascia più meridionale dei monti Audaxiani. L'Asteroidea è diffusa tra gli 800 e i 1500 metri sldm anche se sottospecie possono trovarsi a latitudini inferiori. **Descrizione**: Normalmente presenta cinque braccia o raggi dipartenti da un corpo centrale bivalve. La lunghezza del braccio varia da 10 a 25 centimetri mentre il diametro del corpo centrale è mediamente di 55 cm. I bracci sono dotati di centinaia di pedicelli ambulacrali che consentono all'Asteroidea l'adesione a superfici lisce e di qualunque inclinazione, la parte terminale dei bracci è caratterizzata da un uncino ricurvo. Il corpo centrale presenta uno stoma dentellato nella parte inferiore, circondato da una corona di ghiandole eccrine secernenti anestetico e l'ano in quella superiore. **Alimentazione**: L'Asteroidea ha una dieta carnivora. Essa è in grado di spiccare balzi di diversi metri e, grazie ai peduncoli e agli uncini, abbarbicarsi alla preda. Le ghiandole poste attorno alla bocca anestetizzano la preda che spesso non si rende conto della presenza della Asteroide fino a che questa non è arrivata a buon punto nel nutrirsi."*

*Leggere questo volume può donarti un Codice Didattico in una delle seguenti Competenze: **Zoologia e Botanica; Medicina & Veterinaria; Meccanica e Galvanologia; Chimica & Esplosivi .** Scegli su quale Competenza vuoi concentrarti (una e una soltanto) quindi effettua la Prova indicata. Se superi la Prova, puoi segnarti il relativo Codice Didattico che ti donerà dei bonus in seguito, quando potrai tentare di imparare quella Competenza.*
***Bonus:*** *Il possesso della Competenza: **Ricerca & Apprendimento**, e dell'Oggetto: **Lente d'Argento,** permettono entrambi di ridurre la difficoltà delle prove di **-1.***

*- Per un Bonus alla acquisizione della Competenza: **Zoologia e Botanica***
***Effettua una prova su: PERCEZIONE, la difficoltà è d12***
*Se riuscito, segna il Codice Didattico: **Z/B+1***
*- Per un Bonus alla acquisizione della Competenza: **Medicina & Veterinaria***
***Effettua una prova su: PERCEZIONE, la difficoltà è d12***
*Se riuscito, segna il Codice Didattico: **M&V+1***
*- Per un Bonus alla acquisizione della Comp.: **Meccanica e Galvanologia***
***Effettua una prova su: PERCEZIONE, la difficoltà è d10***
*Se riuscito, segna il Codice Didattico: **M&G1***
*- Per un Bonus alla acquisizione della Competenza: **Chimica & Esplosivi***
***Effettua una prova su: LOGICA, la difficoltà è d12***
*Se riuscito, segna il Codice Didattico: **C&E+1***

***Nota**: A ogni Codice Didattico segue un numero che è misura dei bonus accumulati. Per cui se ora hai, ad esempio, acquisito un Codice Didattico: Z/B+1 e in futuro ne acquisirai un altro uguale, questi si sommeranno e sulla scheda dovrai scrivere: Codice Didattico: Z/B+2, Dove il +2 è espressione degli sforzi intrapresi per acquisire quella Competenza.*
*Quando hai fatto, procedi con la lettura al **47***

## 31

Il corridoio è deserto. Schizzando di fianco ad una finestrella che da sull'esterno hai una rapida visione del sole, rosso e gonfio, che striscia lungo l'orizzonte. Probabilmente chi non sta sonnecchiando oppure non si è unito alla gita alla Cittadella è chiuso in camera a prepararsi per la cena con in vescovo. Alle tue spalle i passi dei tuoi inseguitori martellano il pavimento di legno. Sono vicini - troppo vicini - per i tuoi gusti. Se solo un maledetto marinaio si facesse vedere...

Alla tua sinistra un uomo esce da una grande porta basculante. Sta finendo di lisciarsi i capelli, spiaccicati sulla testa con una qualche gelatina profumata.

*I bagni!*

Senza rallentare compi una svolta di novanta gradi, precipitandoti attraverso la porta. Percorri febbrilmente con gli occhi la fila dei cubicoli allineati a una parete. No! Le docce sono il primo posto in cui Altavilla ti cercherà, e da la dentro non c'è nessuna possibile via di fuga. Non hai altra possibilità se non nasconderti nei bagni a pagamento oltre l'arco che si apre nella parete occidentale. Il prezziario è stato rimosso dal muro e una tenda è stata tirata a chiuderne l'accesso. La scosti ed entri.

La stanza è suddivisa in tante alcove delimitate da teli bianchi, appesi a una ragnatela di corde agganciate al soffitto. L'ambiente è deserto e le tinozze, pulite e, speri, disinfettate, sono accatastate a faccia in giù sul fondo della sala. Probabilmente gli addetti dell'Ostello sono appena usciti, lasciando tutto immacolato, casomai al vescovo passasse per la mente l'insana, quanto improbabile, idea di ispezionare i bagni.

La voce aspra di Altavilla ti riscuote. Lui e i suoi due compari stanno setacciando la stanza adiacente.

***Effettua una Prova su: FREDDEZZA, la difficoltà è d8***
***Bonus:*** *Se possiedi la Competenza:* ***Furtività****, diminuisci la difficoltà di* ***-2***
*Se superi la prova, vai al* ***58***
*Se invece fallisci, vai al* ***57***

## 32

"Non ti darò quei soldi" esclami, frugando dentro una tasca dei pantaloni. Il ragazzo si incupisce. Si tende, pronto alla fuga, ma quando estrai la preziosa tabacchiera e gliela porgi, si rilassa visibilmente.

"Questa si che è una fortuna" esclama, afferrandola. "Non hai idea di quanto mi penasse sapere di averti venduto questo oggetto per così poco... ma sai, avevo urgenza di disfarmene. Se capisci cosa intendo dire"

"Io non..."

"Ora invece sono certo che ci ricaverò almeno il doppio. Ti ringrazio, da Morante. Sono sicuro che faremo altri affari in futuro... *Ah*, dimenticavo, il mio nome è Fillips Leery, ma tu mi puoi chiamare **Flip**, come tutti!""

Prima che tu possa rispondergli, il ragazzo si è già dileguato. Rimani per diversi secondi immobile, fissando il punto in cui è scomparso, domandandoti come faccia a muoversi così • rapidamente.

*Cancella dal tuo inventario l'Oggetto:* ***Tabacchiera Pregiata.*** *Cancella anche il Codice:* ***LT-D*** *e scrivi invece il Codice:* ***CR-l.*** *Quindi prosegui al* ***37***

**33**

## L'Arte del Comando. Volume 1°, elementi base

*Di Goranio Prodevanio*

***[pag. 3]*** *"Il futuro ufficiale deve avere ben chiaro che non vi sono sostanziali differenze tra gli uomini che andrà a comandare e i mezzi e i meccanismi che questi utilizzeranno. Tanto gli uni quanti gli altri dovranno essere conosciuti, compresi e padroneggiati dall'ufficiale competente. Egli dovrà saper riconoscere il calibro d'un pezzo di artiglieria dal suono dello sparo così come dovrà capire i pensieri del soldato che si appresta a mandare all'assalto. Perché la conoscenza intima di ogni elemento che l'ufficiale va a controllare corrisponde al dominio del campo di battaglia e sul nemico. V'è da dire che leggere gli atteggiamenti e le dichiarazioni non verbali dei sottoposti è intrinsecamente più facile che non imparare il linguaggio dei motori a vapore che spingono i dirigibili nel cielo..."*

*Leggere questo volume può donarti un Codice Didattico in una delle seguenti Competenze:* ***Cultura Militare****;* ***Tattica e Strategia; Legge & Politica.*** *Scegli su quale Competenza vuoi concentrarti (una e una soltanto) quindi effettua la Prova indicata. Se superi la Prova, puoi segnarti il relativo Codice Didattico che ti darà dei bonus in seguito, quando potrai imparare quella Competenza.*
***Bonus:*** *Il possesso della Competenza:* ***Ricerca & Apprendimento****, e dell'Oggetto:* ***Lente d'Argento,*** *permettono entrambi di ridurre la difficoltà delle prove di* ***-1.-***

*Per un Bonus alla acquisizione della Competenza:* ***Cultura Militare***
***Effettua una Prova su: LOGICA, la difficoltà è d8***
*Se riuscito, segna il Codice Didattico:* ***C/M+1***

*- Per un Bonus alla acquisizione della Competenza:* ***Tattica & Strategia***
***Effettua una prova su: PERCEZIONE, la difficoltà è d10***
*Se riuscito, segna il Codice Didattico:* ***T&S+1***

*- Per un Bonus alla acquisizione della Competenza:* ***Legge & Politica***
***Effettua una prova su: LOGICA, la difficoltà è d12***
*Se riuscito, segna il Codice Didattico:* ***L&P+1***

***Nota****: A ogni Codice Didattico segue un numero che è misura dei bonus accumulati. Per cui se ora hai, ad esempio, acquisito un Codice Didattico: C/M+1 e in futuro ne acquisirai un altro uguale, questi si sommeranno e sulla scheda dovrai scrivere: Codice Didattico: C/M+2, Dove il +2 è espressione degli sforzi intrapresi per acquisire quella Competenza.*
*Quando hai fatto, procedi con la lettura al* ***47***

## 34

Esci dalla stanza come un tappo sparato da una bottiglia di spumante. Sbatti contro la parete di fonte, ondeggi pericolosamente, senza sapere dove andare o cosa fare. Sai solamente che devi dartela a gambe prima che Maru Altavilla e i suoi ti mettano le grinfie addosso.

*Se hai la Competenza: **Orientamento**, vai al **13***
*In caso contrario, scegli alla cieca dove andare:*
*Scappi a destra? Vai al **31***
*Oppure a sinistra? Vai al **21***

## 35

Slacciata la giacca e la camicia di lino sottostante, estrai la pesante **chiave di ferro di Nergorio**. Esamini l'oggetto con le mani che non smettono di tremare: il proiettile ti ha colpito con una forte angolazione ed è stato deviato dall'impugnatura del *passepartout*. Ora la parte posteriore della chiave è ritorta, ma ti ha salvato la vita. A parte un grosso livido che ti si sta già formando all'altezza del cuore, l'unico segno che hai è un graffio lungo il costato, là dove il proiettile ti ha sfiorato. Le probabilità che succedesse una cosa simile sono una su... non sai neppure immaginarlo!

Per fortuna l'estremità dentatellata della chiave non ha riportato danni, ti domandi se sia ancora in grado di aprire serrature. Scacci il pensiero, catalogandolo come "*inutile*". La verità è che è appena accaduto un *miracolo*. Il Signore a posato la Sua mano sulla tua testa. Dovrai riflettere attentamente a quanto successo oggi. Il Signore non elargisce miracoli con facilità. Probabilmente il fatto che tu sia ancora vivo fa parte di un Suo disegno.

Ma ci penserai un altra volta. Adesso devi allontanarti prima che arrivi qualcuno.

*Subisci **1 Ferita Lieve** e perdi fino a **-3 Punti Vigore**.*
*Aggiungi al nome dell'oggetto speciale che ti ha salvato la vita, la dicitura (danneggiato) scritto tra parentesi. L'Oggetto: **Passepartout di Nergorio** diventa quindi: **Passepartout di Nergorio (danneggiato).***
*L'evidente miracolo di cui sei stato oggetto ti consenti di recuperare fino a **+3 Punti Volontà**.*
*Se Alenn è arrivato a **0 Punti Vigore**, sviene, vai al **38***
*In caso contrario dove si trova Alenn?*
*- Nella **sala da bagno** dell'Ostello? Vai al **54***
*- In una **camera sfitta**? Vai al **16***
*- Nel **salone** dell'Ostello? Vai al **24***

## 36

Un garzone all'entrata raccoglie i soldi e distribuisce il sapone e l'asciugamano a chi ne fa richiesta. Oltre l'arco si apre uno stanzone che profuma di pulito, è suddiviso in varie sezioni grazie a tramezzi e tende di stoffa che garantiscono un minimo di intimità. Dietro ogni tramezzo c'è una tinozza in metallo. Altri due garzoni, più o meno tuoi coetanei, si occupano delle tinozze, al termine di ogni bagno ne svuotano il contenuto in una grata posta nel mezzo della stanza, le spazzolano con una striglia, simile a quelle usate per i cavalli, e per finire le passano a un ultimo ragazzo che le riempie nuovamente d'acqua calda prima che un nuovo ospite ci s'immerga.

Forse non è bello da dire ma, dopo tre giorni passati a farti trattare male, ti senti meravigliosamente bene nell'essere di nuovo servito e riverito. Per venti minuti smetti di essere Alenn da Morante lo studente di Vajerlsan e torni a essere Alenn da Morante il signorino, il figlio del vescovo. Ti fai aggiungere acqua calda almeno una mezza dozzina di volte, tanto che ben presto hai la pelle arrossata. Ma non ti ricordi di esserti mai sentito così bene!

*Grazie al rilassante bagno caldo guarisci **1 Ferita Lieve** e recuperi fino a **+4 Punti Vigore**.*
*Se hai acquistato un Sapone (o se lo avevi con te) guadagni ulteriori **+1 Punti Vigore**. In questo caso cancella l'Oggetto: **Sapone**.*
*Se hai segnato un Codice: **LT-D** vai subito al **5***
*In caso contrario goditi il bagno fino al **37***

## 37

A parte il vostro silenzioso compagno di stanza, seduto sul bordo del letto a castello, non c'è nessuno in camera. Il ragazzo ti elargisce appena un occhiata, prima di tornare a concentrarsi nel compito di annodarsi gli alamari alle spalline della divisa di gala.

Lieto di non dover fare conversazione ti ravvii i capelli e indossi pure tu l'uniforme di gala dell'Accademia. Non ci sono specchi in camera ma ti sembra lo stesso che gli stivali alti e i bottoni dorati facciano un effettone. Stai inserendo, con qualche difficoltà, la piuma nera nel *Shakò* (una specie di *Kepi* elaborato, con tanto di stemma di Vajerlsan sopra la visiera) quando la porta della camera si spalanca. Un cadetto trafelato mette la testa dentro, controlla che ci sia qualcuno, quindi comunica: "Dite ai vostri compagni che la consegna è di rimanere tutti nelle proprie stanze. Tra poco passerà un marinaio a dare istruzioni"

Prima di potergli chiedere maggiori informazioni il ragazzo ha già richiuso la porta e a te non rimane altro da fare che attendere il ritorno di Etan e Ugeene.

*Ugeene ed Etan recuperano **1 Livello di Salute** grazie al bagno rilassante.*
*Vai al **55***

## 38

Sobbalzi, nel vedere un volto chino sopra di te. "Calmo ragazzo" dice l'uomo in divisa, inforcando degli occhialetti *pinze-nez*. "Sei conciato peggio di una palla dopo una partita a palla-piede. Si può sapere cosa è successo?"

"Ma che..." bofonchi, rendendoti conto di trovarti in camera, disteso sopra il tuo letto. Un attimo prima ti trovavi... l'improvviso ricordo dell'Audaxiano, del colloquio con il misterioso professore e della pistola puntata ti sommerge. Emetti un verso strozzato, sgranando gli occhi.

Il dottore deve fraintendere, perché si limita a scuotere il capo con aria contrita. Rimette uno stetoscopio dentro la propria borsa medica, quindi se la appoggia sulle ginocchia. "Come vuoi. Non dire nulla allora. Devo avvisarti però che il capitano è davvero furioso per le continue risse tra studenti e non te la farà passare liscia"

"Ma io..."

"*Ah*, ovviamente, conciato come sei, non potrai partecipare alla cena con il vescovo, manderò un marinaio a portarti qualcosa di leggero da mangiare più tardi. Ora, se mi vuoi scusare, mi aspettano nel salone"

*Segnati **+1 Ammonimento**.*

*Se hai raggiunto quota **6 ammonimenti,** vai subito al **63***

*In caso contrario vai al **69***

## 39

L'oscurità si riempie di odori: polvere da sparo, stoffa e carne bruciati, il fetore nauseabondo del sangue.

Un urlo. Spalanchi gli occhi. Un uomo sta urlando, fastidiosamente, poco lontano dalle tue orecchie, vorresti girare la testa per dirgli di starsene un po' zitto, peccato che tu non riesca a muoverti. Finalmente l'uomo la smette e viene ad accucciarsi di fianco a te. In realtà non è affatto un uomo, si tratta di un ragazzo, di pochi anni più vecchio di te, vestito da garzone. I suoi lineamenti però ti appaiono confusi, così come le sue parole, è come se una cortina di nebbia si stesse sollevando tra te e lui. Muovi le labbra per dirgli di stare tranquillo, che non stai poi così male. Ma la bocca ti si riempie di sangue e le parole affogano in un basso gorgogliare.

La nebbia si espande, dilaga, fino a sommergere tutta le realtà, mentre la luce declina sempre di più.

Sempre di più.

Fino a spegnersi.

***FINE***

## 40

"Non ti darò quei soldi" esclami.

"Allora restituiscimi almeno..."

"E non ti restituirò neppure la tabacchiera, scordatelo!"

Il ragazzo ti osserva, scuro in volto. Alla fine, vedendo che non stai scherzando, si limita a scrollare le spalle. "Non credevo che uno con il tuo cognome potesse essere tanto disonesto, da Morante. Spero che quei due spiccioli ti tornino utili, perché, in qualche modo, te la farò pagare. Se capisci quello che intendo dire. Te lo prometto"

Prima che tu possa rispondergli il ragazzo si è già dileguato. Rimani per diversi secondi immobile, fissando il punto in cui è scomparso, domandandoti come faccia a muoversi così rapidamente e cosa mai possa fare di concreto contro di te.

*Nei giorni seguenti il ladruncolo metterà in circolazione una valanga di diffamazioni nei tuoi confronti, dipingendoti come un vigliacco, un ladro, un disonesto e chi più ne ha più ne metta. Tali diffamazioni troveranno comunque orecchie pronte ad ascoltare per tanto diminuisci la tua* ***Popolarità di -1.*** *Cancella il Codice:* ***LT-D.***

*Prosegui al* ***37***

## 41

Il ragazzo afferra le monete, si esibisce in un rozzo inchino, quindi si guarda nuovamente intorno prima di sporgersi verso di te, sussurrando: "Non dubitavo che avresti rispettato l'accordo, da Morante. Sono sicuro che faremo ulteriori affari in futuro... *Ah*, dimenticavo, il mio nome è Fillips Leery, ma tu mi puoi chiamare **Flip**, come tutti!"

"Io non..." ma prima che tu possa rispondergli il ragazzo si è già dileguato. Rimani per diversi secondi immobile, fissando il punto in cui è scomparso, domandandoti come faccia a muoversi così rapidamente.

*Ricorda di cancellare* ***-10 Cent****. Cancella anche il Codice:* ***LT-D*** *e scrivi invece il Codice:* ***CR-l***

*Prosegui al* ***37***

## 42

Non hai idea di quanto tempo tu abbia trascorso in stato di incoscienza. Non hai memoria di esserti addormentato o di aver essere svenuto, eppure deve essere accaduto e nel sonno -o nell'incoscienza- devi essere rotolato sotto il letto.

Rimani per cinque minuti buoni a osservare le doghe ricurve a un palmo dal tuo naso e uno strappo del materasso a righe, proprio sopra la tua faccia, dal quale fuoriescono paglia e frammenti di stoffa.

Un rumore di passi t'induce a voltare la testa, l'improvvisa fitta di dolore e un senso di nausea ti suggeriscono che, forse, non stai ancora bene. Qualcuno è entrato nella stanza semibuia. Due stivalacci infangati occupano il tuo ristretto campo visivo.

Apri la bocca intenzionato a chiedere aiuto. Ma lentamente la richiudi senza aver emesso un suono. A farti trovare sotto il letto di una stanza non tua, pesto e malconcio come sei, come minimo finiresti nei guai e collezioneresti un'altra ammonizione. Molto meglio rimanere dove ti trovi e aspettare che l'uomo tolga le tende.

Ma quello rimane immobile, in piedi, di fianco al letto. Se è un viaggiatore perché non sistema le sue cose nell'armadio, oppure non accende una candela?

Ti viene il sospetto che non si tratti di un ospite dell'Ostello quando, una manciata di minuti dopo, il rumore della porta che viene aperta e richiusa ti scuote. Un altro paio di piedi, questa volta calzanti scarpe in pelle perfettamente lucidate, si accostano agli stivali infangati. Il nuovo venuto impugna un bastone da passeggio del quale vedi solo la punta in bronzo.

*Vai all'**11***

## 43

Etan e Ugeene indossano le divise di gala mentre tu ti stendi sul letto, pensieroso. Dopo un po' ti senti toccare lievemente a un gomito. É Etan che fa cenno di avvicinarti, lanciando un'occhiata alla volta di Ugeene. Questi è seduto su una delle due sedie di cui è fornita la stanza e sta spulciando il suo inseparabile libro.

"*Psst*, Alenn, tu hai intenzione di andarci a questa gita scolastica?" sussurra Etan.

"Non so, perché?"

"Perché sarà una noia mortale. Noia superata solo dal rimanere chiusi in camera per tutto il pomeriggio"

"Quindi?"

"Ascoltami bene, amico, e non te ne pentirai" la voce di Etan è un bisbiglio appena udibile. Il suo tono promette una montagna di guai. "Per arrivare alla Cittadella dovremo attraversare mezza Termen. Secondo te quanti marinai ci saranno ad accompagnarci?"

"Non saprei..."

"Visti i precedenti, uno sputo! Affideranno buona parte del compito ai cadetti"

"Sì, ma..."

"Ai cadetti non gli frega niente di sorvegliarci. Capisci dove voglio arrivare?"

"No" ammetti.

"Io voglio approfittare di un momento di distrazione dei cadetti per defilarmi"

"Intendi *scappare*?"domandi ad alta voce. Etan ti tappa la bocca, lanciando occhiate preoccupate alla volta di Ugeene. Il vostro amico però sembra totalmente immerso nella lettura.

"No. Certo che no!" sibila Etan, sempre tenendoti tappata la bocca. "Ho solo intenzione di godermi un ultimo pomeriggio di libertà. Voglio andare in giro senza sentirmi dare ordini. Comprare qualche frutto caramellato o delle focacce in una bancarella. Magari bere un bicchiere di birra, se trovo qualcuno che me la vende. Insomma, vivere da *uomo libero* per un ultimo pomeriggio! Tu che fai, vieni con me?"

"Come?"

"In due ci si diverte di più" risponde Etan, facendo spallucce. "Ma se vuoi passare il pomeriggio chiuso in un museo o in camera... almeno ti chiedo di non dire nulla a Ugeene"

Prima che tu possa rispondere la porta si apre.

*Segnati il Codice:* ***AE-p*** *e vai al* ***28***

**44**

## Etichetta e buone maniere nel secolo ottavo

*Di Madama Lanisi de Reoncallo*

***[pag. 27]*** *"É d'uopo che i giovini di buona e costumata famiglia, allevati nel rigore cristiano, per benevolenza del nostro Santissimo Padre, siano istruiti ai modi e alle forme che più sono congeniali alla società civile di cui l'impero è più fulgido modello. Che sia d'esempio quel villico o, peggio ancora, quell'arricchito senza natali, che al presentarsi ad una signora si tiene il cappello in testa o, magari, attende che sia l'ospite il primo a tendere la mano perché sia stretta in segno d'accoglienza [...] o quanti, e sono vieppiù, ritengono che cavalcare sia solo un modo di spostarsi su un quadrupede bardato, ignorando l'arte e la storia dell'equitazione e del cavallo, il più nobile tra tutti gli animali. "*

*Leggere questo volume può donarti un Codice Didattico in una delle seguenti Competenze:* ***Buone Maniere; Convincere; Empatia.*** *Scegli su quale Competenza vuoi concentrarti (una e una soltanto) quindi effettua la Prova indicata. Se superi la Prova, puoi segnarti il relativo Codice Didattico che ti donerà dei bonus in seguito, quando potrai tentare di imparare quella Competenza.*

***Bonus:*** *Il possesso della Competenza:* ***Ricerca & Apprendimento****, e dell'Oggetto:* ***Lente d'Argento,*** *permettono entrambi di ridurre la difficoltà delle prove di* ***-1.-***

*- Per un Bonus alla acquisizione della Competenza:* ***Buone Maniere***
***Effettua una Prova su: FASCINO, la difficoltà è d8***
*Se riuscito, segna il Codice Didattico:* ***B/M+1***

*- Per un Bonus alla acquisizione della Competenza:* ***Empatia***
***Effettua una prova su: PERCEZIONE, la difficoltà è d10***
*Se riuscito, segna il Codice Didattico:* ***Em+1***

*- Per un Bonus alla acquisizione della Competenza:* ***Convincere***
***Effettua una prova su: PERCEZIONE, la difficoltà è d12***
*Se riuscito, segna il Codice Didattico:* ***Co+1***

***Nota****: A ogni Codice Didattico segue un numero che è misura dei bonus accumulati. Per cui se ora hai, ad esempio, acquisito un Codice Didattico: B/M+1 e in futuro ne acquisirai un altro uguale, questi si sommeranno e sulla scheda dovrai scrivere: Codice Didattico: B/M+2, Dove il +2 è espressione degli sforzi intrapresi per acquisire quella Competenza.*
*Quando hai fatto, procedi con la lettura al* ***47***

## 45

Esci dal tuo nascondiglio con l'intenzione di fiondarti fuori della porta. I tuoi piedi scalzi però urtano qualcosa. Cadi su un ginocchio ma, prima di poterti rimettere in piedi, uno degli scagnozzi di Altavilla ti afferra per le spalle.

"Volevi svignartela, vero? Diamogli una lezione!" dice Altavilla.

Un attimo dopo uno dei due calzini ti si abbatte sullo stomaco, illuminando il mondo di dolore. La seconda mazza ti strappa un gemito, colpendoti a una spalla.
*Lancia un d6 e somma il risultato al tuo Punteggio di ROBUSTEZZA più STAZZA.*
*Quanto hai ottenuto:*
***- 11 o meno**: Subisci **2 Ferite Leggere** e perdi **-3 Punti Vigore***
***- tra 12 e 14**: Subisci **1 Ferita Leggera** e perdi **-2 Punti Vigore***
***- 15 o più**: Perdi **-1 Punti Vigore***
*Se i tuoi Punti Vigore sono arrivati a **0**, svieni e vai al **51***
*Se non sei svenuto:*
***Effettua una Prova sulla DESTREZZA, la difficoltà è d10***
***Bonus:** Se possiedi la Competenza: **Divincolarsi** diminuisci la difficoltà di **-2***
*Se **superi** la prova vai al **48***
*Se invece **fallisci** lancia di nuovo il d6 e calcola nuovamente i danni. Continua a tentare di superare la prova fino a che non ci riesci oppure fino a che non svieni.*

## 46

Slacciata la giacca e la camicia di lino sottostante, estrai la **medaglia al valore**, ora tutta ammaccata. Esamini l'oggetto con le mani che non smettono di tremare: il proiettile ha colpito la medaglia, deformandola, per poi venirne deviato. A parte un grosso livido che ti si sta già formando all'altezza del cuore, l'unico segno che hai è un graffio lungo il costato, la dove il proiettile ti ha sfiorato. Le probabilità che succedesse una cosa simile sono una su... non sai neppure immaginarlo!

Stringi con forza la medaglia danneggiata. Non puoi negarlo, la verità è che lo spirito di tuo nonno ti ha protetto da morte certa. Immediatamente correggi quel pensiero blasfemo: in realtà si deve essere trattato di un *miracolo*. Il Signore - che è l'unico a poter compiere miracoli - a posato la Sua mano sulla tua testa, salvandoti. Ma sei comunque sicuro che lo abbia fatto per intercessione di tuo nonno che ora dimora in cielo al Suo fianco. Dovrai riflettere attentamente a quanto successo oggi. Ma lo farai un'altra volta. Adesso devi allontanarti prima che arrivi qualcuno.

*Subisci **1 Ferite Lieve** e perdi fino a **-2 Punti Vigore**.*
*Aggiungi al nome dell'oggetto speciale che ti ha salvato la vita, la dicitura (danneggiato) scritto tra parentesi. L'Oggetto: **Medaglia al Valore** diventa quindi: **Medaglia al Valore (danneggiato).***
*Il miracolo avvenuto ti consente di recuperare fino a **+4 Punti Volontà**.*
*Se Alenn è arrivato a **0 Punti Vigore**, sviene, vai al **38***
*In caso contrario dove si trova Alenn?*
*- Nella **sala da bagno** dell'Ostello? Vai al **54***
*- In una **camera sfitta**? Vai al **16***
*- Nel **salone** dell'Ostello? Vai al **24***

## 47

*Grazie al riposo recuperi fino a **+2 Punti Vigore**.*
***Effettua una prova su: PERCEZIONE, la difficoltà è d8***
*Se superi la prova, vai al **19***
*Se non superi la prova, vai al **2***

## 48

L'improvvisa certezza che rimanendo fermo otterrai solo di farti ammazzare di botte ti da la forza di reagire. Rotoli da una parte, andando a sbattere contro le gambe di Altavilla, il grido che segue ti dice che un colpo, per sbaglio, deve aver colpito lui. Ignorando il dolore che ti acceca, ti metti carponi e con un balzo ti scagli verso la porta.

*Vai al **34***

## 49

Ti infili nel grande armadio poggiato alla parete antistante i letti a castello. Il piano in legno di Adler del mobile s'incurva pericolosamente sotto il tuo peso. Accosti l'anta, in modo da lasciare un sottile spiraglio dal quale sbirciare, proprio mentre la porta d'ingresso viene aperta e tre figure penetrano silenziose nella camera. Le sagome avanzano in punta di piedi verso il tuo letto, lo circondano.

Riconosci Altavilla grazie al riflesso della luce che filtra dalla finestra sulle lenti tonde dei suoi occhiali. I suoi due scagnozzi stringono qualcosa in mano e lo fanno oscillare. Ci metti un attimo prima di capire che si tratta di calzini, nei quali è stato messo un oggetto duro, della dimensione di un pugno, forse una saponetta o un sasso. Immagini che essere colpito da quella specie di mazzafrusto improvvisato possa essere *molto* doloroso.

Con un gesto teatrale Maru Altavilla scosta la pesante zanzariera, mentre i suoi due compari fanno roteare velocemente le mazze.

"Ma che..."

"Dove..."

"*Uh*?"

Dal corridoio senti i passi del ragazzino che ha condotto qui Altavilla fuggire via. I due scagnozzi si grattano la testa, guardandosi attorno. Maru, invece, indica trionfante qualcosa per terra, vicino alla sedia. "Guardate, i suoi stivali! Ha lasciato qui i suoi stivali, non può essere lontano. Cercatelo!"

Uno dei due ragazzi si mette carponi per guardare sotto il letto, l'altro si avvicina alla finestra.

*Vuoi rimanere nascosto dove sei? Vai al **17***

*Vuoi uscire dal tuo nascondiglio e precipitarti fuori dalla camera? Vai al **15***

## 50

Osservi, con un velo d'invidi,a i tuoi amici scomparire oltre l'arco. A parte il fatto di non essere d'accordo con l'ultima frase scritta sul cartello - non ti risulta che la pulizia dell'Anima e quella del corpo siano in qualche modo legate - non te la senti di spendere cinque centesimi per una cosa di cui puoi fare a meno. Non è tirchieria, non solo almeno, ma hai la netta sensazione che quei soldi potrebbero tornarti più utili in futuro. Una sorta di premonizione, ecco.

Ripeterti tutte queste cose non ti aiuta a rabbrividire meno a contatto con l'acqua gelata. Ti sciacqui le ascelle e il petto e riesci a trovare anche il coraggio di toglierti i pantaloni e le scarpe per darti una pulita ai piedi e ai polpacci. Senza perdere altro tempo ti asciughi alla bell'e meglio e torni in camera tua.

Il lavaggio approssimativo ti consente di recuperare fino a **+2 Punti Vigore**.

*Se hai con te l'Oggetto: **Sapone** e vuoi usarlo (cancellalo) guadagni un ulteriore **+1 Punti Vigore**.*

*Se hai segnato un Codice: **LT-D** vai subito al **22***

*In caso contrario vai al **37***

## 51

Un colpo alla testa provoca un'inaspettata pioggia di scintille, oltre la quale la realtà scolora. L'ultima cosa che senti, prima che anche le scintille scompaiano, è: "Cacchio, Maru, mi sa che l'ho preso troppo forte..."

*** * ***

Quando riapri gli occhi, la stanza è deserta. Ti alzi in piedi, ma solo per annaspare alla ricerca di qualcosa a cui aggrapparti. La tua mano trova la sponda del letto a castello. La afferri convulsamente, mentre la stanza ruota e ondeggia come se ti trovassi su un mare in tempesta. Luci abbaglianti di dolore pulsano davanti e dietro ai tuoi occhi, impedendoti di pensare chiaramente. Ti porti la mano alla testa, tocchi qualcosa di appiccicoso alla base della nuca. Osservi a lungo il palmo della mano, sporco di sangue, prima che un idea razionale finalmente riesca a farsi strada alla tua mente: - *Devo cercare aiuto*! -

Non sai neppure come, ma riesci a percorrere lo spazio vuoto che separa il letto dalla porta e guadagni il corridoio dell'Ostello.

Deserto.

Appoggiandoti pesantemente al muro lo percorri, concentrato solo perché il rollio del pavimento non ti faccia cadere. I pensieri si formano con fatica. Sono come bolle che lentamente emergono un lago di melma, arrivate in superficie si espandono, si gonfiano dolorosamente. A volte esplodono in una dolorosa lucidità momentanea, più spesso risprofondano negli abissi, lasciandoti solo una confusa impressione.

Una bolla-pensiero arriva in superficie. Sbatti le palpebre nell'osservare la fitta rete metallica che protegge una finestrella, al di là il sole è rosso e gonfio sull'orizzonte, segno che si appresta a tramontare.

Forse hai una frattura cranica.

Il corridoio è vuoto.

Forse hai un ematoma cerebrale e tra poco cadrai a terra stecchito.

La camerata dei marinai dovrebbe essere qui vicino.

Ti arresti, aggrappandoti a quest'ultimo pensiero. Sì! Qui vicino dovrebbe esserci una camerata occupata dai marinai dello *Spada del Signore*, con il compito di presidiare il piano dell'Ostello occupato dagli studenti. Se riuscissi ad arrivare a loro, potresti chiedere aiuto.

Traballando ti avvicini alla soglia che, sei sicuro, nasconde la camerata. Dopo solo due tentativi infruttuosi - ti sembra di vedere almeno tre maniglie che si rincorrono sul legno - riesci ad aprire la porta ed entri.

"C'è... nessuno? Io... avrei... bisogno... di... aiuto..." biascichi con appena un filo di voce, cercando di distinguere qualcosa o qualcuno. Con orrore ti rendi conto di aver sbagliato. Ti trovi in una stanza con un solo letto doppio. La camera non dev'essere occupata, a giudicare dall'armadio spalancato e vuoto. Con un gemito cadi in ginocchio e poi scivoli a terra, di fianco al letto. La testa ti pulsa e hai una gran voglia di vomitare. La porta, cigolando lievemente, si richiude.

Chiudi gli occhi e sprofondi nuovamente nell'incoscienza.

*Segnati il Codice:* ***AI-d.***

*Recuperi un numero di Punti Vigore pari a metà del tuo punteggio di ROBUSTEZZA (arrotonda per difetto, se necessario)*

*Vai al* ***42***

## 52

Per raggiungere i bagni è sufficiente seguire la scia degli studenti. Appena varcata la soglia, vieni investito dall'odore del sapone e dai lamenti di chi si sta lavando con l'acqua fredda. Pochi hanno deciso di farsi una doccia per via dell'acqua gelida. La stragrande maggioranza dei ragazzi ha optato per darsi una sommaria rinfrescata nei lavandini, raggruppati a grappoli al centro della stanza.

Con un sospiro sconsolato prendi posto anche tu a un lavabo libero, di fianco ad un ragazzo a torso nudo che rabbrividisce e batte i denti così forte da non capire cosa stia imprecando. Comunque sia ti senti troppo sporco dopo tre giorni di viaggio, e anche l'acqua fredda in un lavandino ti pare un lusso.

Prima che tu possa toglierti la giacca Etan ti afferra per un braccio, indicandoti un arco nel muro occidentale dei bagni. Quel che Etan ti sta indicando con entusiasmo, è il cartello appeso sopra l'apertura. In bella grafia c'è scritto:

*Bagno caldo, 4 cent a persona*

*Sapone e Asciugamano Puliti, 1 cent*

*Per il servizio lavanderia chiedere all'Amministratore*

*Su richiesta effettuiamo pulizia delle vostre carrozze e strigliatura cavalli.*

**La pulizia dell'Anima passa per quella del Corpo!**

Lo sguardo di Etan esprime chiaramente il suo desiderio. Ugeene ti si materializza al fianco, anche sul suo volto scorgi un'espressione simile. Quasi contemporaneamente i tuoi due amici allungano una mano per chiederti i soldi per un bagno caldo, Etan vorrebbe anche sapone e asciugamano. Distribuisci le monete ai tuoi amici, valutando se concedere anche a te il lusso di un bagno caldo, oppure se lavarti ai lavandini come tanti altri studenti.

*Togli dal tuo Borsello **-9 Cent** quindi decidi se:*

*- Segui i tuoi amici per godere di un bagno caldo? Cancella altri **-4 Cent** (e, se lo vuoi, un ulteriore **-1 Cent** per il sapone e l'asciugamano) e tuffati al **36***

*- Preferisci risparmiare e lavarti ai lavandini con l'acqua fredda? Vai al **50***

## 53

L'uomo rimane fermo, ondeggiando lievemente sui talloni, per un tempo che ti pare infinito. Il crampo al polpaccio è talmente doloroso che ti si riempiono gli occhi di lacrime. Ti mordi a sangue un labbro per resistere e mantenerti immobile.

Finalmente l'Audaxiano si decide ad allontanarsi, fischiettando (*se **non** avevi raccolto il foglietto cadutogli di tasca, prima di allontanarsi l'uomo lo vede e si china a raccoglierlo*).

Finalmente puoi massaggiarti la gamba, gemendo sommessamente.

*Perdi **1 Punto Vigore**. (fino a un minimo di 1)*

*Dove si trova Alenn?*

*- Nella **sala da bagno** dell'Ostello? Vai al **54***

*- In una **camera sfitta**? Vai al **16***

*- Nel **salone** dell'Ostello? Vai al **24***

## 54

Ancora tremando scansi la tinozza e ti alzi in piedi. Zoppicando leggermente ti avvii verso l'uscita dei bagni, seguendo le orme di fango lasciate dagli stivali dell'Audaxiano. Arrivato all'ingresso sbirci dall'altra parte. Non si tratta solo della paura di incrociare quell'uomo, non vorresti che qualcuno, vedendoti uscire, incolpi te della baraonda che hanno fatto Altavilla e i suoi mentre ti cercavano.

Solo quando sei sicuro che non c'è proprio nessuno nei paraggi ti azzardi a uscire.

*- Se possiedi la Competenza: **Medicina & veterinaria** e hai con te l'Oggetto: **Kit del primo Soccorso** e vuoi usarlo (cancellalo), allora guarisci da **2 Ferite Lievi** e recuperi fino a **+3 Punti Vigore.***

*- Se hai solo con te l'Oggetto: **Kit del primo Soccorso** e vuoi usarlo (cancellalo), allora recuperi fino a **+2 Punti Vigore.***

*- Se possiedi solo la Competenza: **Medicina & veterinaria**, guarisci da **1 Ferita Lieve.***

*In aggiunta, se hai con te l'Oggetto: **Distillato alcolico**, puoi berlo (cancellalo) per recuperare ulteriori **+2 Punti Vigore.***

*In ogni caso quando hai finito, prosegui all'**8***

## 55

"Io so di cosa si tratta" si vanta Etan, non appena comunichi ai tuoi amici la consegna. "Ho sentito che ne parlava un cadetto nella tinozza vicino alla mia"

Tu e Ugeene fate cenno al vostro amico di raccontare cosa ha scoperto.

"Ho scoperto che il dirigibile per Vajerlsan si ferma *sempre* qui a Termen, per una cena ufficiale con il Vescovo. Si tratta di una specie di tradizione... ma questo lo sapevamo già. Il fatto è che il Vescovo, buon anima, ha pensato che una folla di ragazzini non potesse starsene rinchiusa in camera per un intero pomeriggio, aspettando l'ora di cena e così ha organizzato una visita alla Cittadella"

A quelle parole lo sguardo di Ugeene si anima mentre il tuo rimane appannato. È Ugeene a spiegarti: "La Cittadella rappresenta il nucleo originario di Termen, è quel forte in cima alla collina che abbiamo visto oggi, mentre scendevamo dai moli. So che ospita una biblioteca fornitissima, una chiesa, rinomata per le statue dei Santi Pontefici e un museo diocesano dedicato in gran parte alla Guerra Celeste e ad Audax e..."

"Sì, sì. Un sacco di roba interessante, ne sono sicuro" lo interrompe Etan, sventolando le mani con sufficienza.

*Se il tuo **Grado di Amicizia** con **Etan Luxer** è pari a **4 o più**, vai al **43***
*In caso contrario vai al **28***

## 56

### Mizar III. Geografia, popoli e società di un pianeta ostile

*Di Raol Remintol*

***[pag. 104]*** *"L'Audaxiano possiede caratteristiche fonetiche, morfologiche e sintattiche proprie e non riscontrabili in altri gruppi linguistici. Una di queste è l'intromissione di vocali tra due o più consonanti in modo da far comparire il meno possibile due consonanti appaiate. Il fenomeno prende il nome si "pleofonia". L'Audaxiano possiede appena sei vocali tra cui spicca però la "J", generalmente di difficile pronuncia al di fuori del mondo Audaxiano; si può pronunciare sistemando lingua e bocca per dire una "i", e spostando la lingua leggermente indietro lasciandola nella parte alta della cavità orale. [...] Le consonanti sono spesso accoppiate a formare consonanti "palatalizzate". Una consonante può essere palatalizzata alzando la lingua verso il palato mentre la si pronuncia. In neolatino esistono solo due consonanti palatali, trascritti nell'ortografia mediante i nessi "gn" e "gli"..."*

*Leggere questo volume può donarti un Codice Didattico in una delle seguenti Competenze: **Lingua & Cultura Audaxiana; Storia Arte & Letteratura; Legge & Politica.** Scegli su quale Competenza vuoi concentrarti (una e una soltanto) quindi effettua la Prova indicata. Se superi la Prova puoi segnarti il relativo Codice Didattico che ti donerà dei bonus in seguito, quando potrai tentare di imparare quella Competenza.*

***Bonus:** Il possesso della Competenza: **Ricerca & Apprendimento**, e dell'Oggetto: **Lente d'Argento,** permettono entrambi di ridurre la difficoltà delle prove di **-1.***

*- Per un Bonus alla acquisizione della Competenza: **Lingua & Cultura Audaxiana, Effettua una Prova su: LOGICA, la difficoltà è d10***
*Se riuscito segna il Codice Didattico: **L&CA+1***
*- Per un Bonus alla acquisizione della Competenza: **Storia Arte & Letteratura***

***Effettua una Prova su: LOGICA, la difficoltà è d8***
*Se riuscito segna il Codice Didattico:* ***SA&L+1***
*- Per un Bonus alla acquisizione della Competenza:* ***Legge & Politica***
***Effettua una prova su: PERCEZIONE, la difficoltà è d12***
*Se riuscito segna il Codice Didattico:* ***L&P+1***
***Nota****: A ogni Codice Didattico segue un numero che è misura dei bonus accumulati. Per cui se ora hai, ad esempio, acquisito un Codice Didattico: L&CA+1 e in futuro ne acquisirai un altro uguale, questi si sommeranno e sulla scheda dovrai scrivere: Codice Didattico: L&CA+2, dove il +2 è espressione degli sforzi intrapresi per acquisire quella Competenza.*
*Quando hai fatto procedi con la lettura al* ***47***

## 57

Altavilla e i suoi irrompono nella stanza da bagno. Uno afferra una tinozza rovesciandola, un altro scosta con veemenza le tende. Stanno facendo un sacco di baccano ma le tue preghiere che questo attiri l'attenzione di qualche dipendente del Ostello non vengono ascoltate. È Maru a scoprirti, rannicchiato sotto il primo nascondiglio che avevi trovato. "Facciamolo pentire di esserci scappato" ringhia, mollandoti un calcio e dando il là ai suoi compari. Una mazza-calzino ti centra esattamente alla base della nuca, l'ultima cosa che senti prima di scivolare nel buio è una voce preoccupata che dice: "Cacchio, Maru, mi sa che l'ho preso troppo forte..."

Ti senti sollevare e poi gettare in terra. Qualcosa viene calata sopra di te, ed è come se avessero spento le luci. Passi che si allontanano, una voce maschile, aspra, urla qualcosa. Poi devi essere svenuto per qualche secondo. Quando riapri gli occhi ti rendi conto di essere rannicchiato sotto a una delle tinozze rovesciate. C'è appena uno spiraglio tra il bordo della tinozza e il pavimento, tutto ciò che riesci a vedere sono due stivalacci infangati.

Forse dovresti attirare l'attenzione del proprietario degli stivali, pensi. Chiedere aiuto. Ma al momento hai solo voglia di rimanertene sdraiato dove ti trovi, e farlo fino a che il dolore alla testa non smetta di mordere. Inoltre se ora ti facessi vedere ti troveresti a dover rispondere a troppe domande. Anzi, come minimo finiresti per beccarti una punizione. Molto meglio rimanere fermo e aspettare che l'uomo tolga le tende. Pigramente, cercando di pensare a qualcosa che non sia il martellare alla base del cranio, ti domandi cosa stia facendo quel tizio lì impalato.

Per fortuna non devi aspettare troppo. Una manciata di minuti dopo un rumore di passi e un lieve ticchettio ti scuote. Un altro paio di gambe, questa volta calzanti scarpe in pelle perfettamente lucidate, si accostano a quelle con gli stivali infangati. Il nuovo venuto impugna un bastone da passeggio del quale vedi solo la punta in bronzo.

*Lancia un d6 e somma il risultato al tuo punteggio di ROBUSTEZZA. Se possiedi la Competenza: Tempra, aggiungi* ***+1****. Quanto hai ottenuto?*
***- 6 o -****: Subisci* ***1 Ferita Lieve*** *e perdi* ***-3 Punti Vigore*** *(fino a un minimo di 1)*
***- 7 o +****: Perdi* ***-3 Punti Vigore*** *(fino a un minimo di 1)*
*Segnati il Codice:* ***AI-d.*** *Quindi vai all'****11***

**58**

Dalla tua posizione: acciambellato sotto una tinozza rovesciata, osservi Altavilla e i suoi amici cercarti, scansando con foga i teli appesi e tirando pedate alle tinozze per rivoltarle. Per fortuna hai avuto l'accortezza di infilarti sotto una di quelle poste più in fondo alla sala da bagno. Ma questo vuol solo dire che i tre ci metteranno un po' di più a trovarti. Ti stai lambiccando il cervello alla ricerca una possibile via di fuga quando una voce aspra rimbomba nella stanza: "Fuori di qui, o vi scortico di frustate la schiena!"

Il tuo sollievo, però, scema non appena ti accorgi che, una volta scacciati Altavilla e i suoi, lo sconosciuto si avvicina proprio al tuo nascondiglio. Pochi istanti dopo due stivalacci infangati occupano il tuo ristretto campo visivo.

Se ora ti facessi vedere ti troveresti a dover rispondere a troppe domande. Anzi, come minimo finiresti per beccarti un ammonizione. Molto meglio rimanere dove sei e aspettare che l'uomo tolga le tende. Inoltre ti domandi cosa stia facendo lì impalato.

Per fortuna non devi aspettare troppo. Una manciata di minuti dopo un rumore di passi e un lieve ticchettio ti scuote. Un altro paio di gambe, questa volta calzanti scarpe in pelle perfettamente lucidate, si accostano a quelle con gli stivali infangati. Il nuovo venuto impugna un bastone da passeggio del quale vedi solo la punta in bronzo.

*Vai all'**11***

## 59

Ben presto i pensieri iniziano ad aggrovigliarsi e a farsi sempre più nebbiosi. Voci e immagini emergono dalle profondità della mente come una marea placida che ti culla, facendoti sprofondare in un sonno ristoratore.

*Recuperi fino a **+5 Punti Vigore** e guarisci **1 Ferita Lieve**.*
***Effettua una prova su: PERCEZIONE, la difficoltà è d10***
*Se superi la prova vai al **19***
*Se non superi la prova vai al **27***

## 60

Il marinaio scuote il capo nel vedere le condizioni pietose nelle quali sei ridotto. "E tu pretendi di cenare con Monsignor Ardeelis, conciato così?" esclama. "Fila subito in camera tua e non osare mettere il naso fuori fino a domani. Dannazione!"

Tornato nella tua camera e richiusa la porta alle spalle scopri di essere tremendamente stanco. E meno male che avevi deciso di rimanere all'Ostello per riposare!

*Lancia un d6. Se ottieni un risultato pari a 1 o 2 allora il marinaio si ricorderà di te. In tal caso aumenta di **+1** il numero dei tuoi **Ammonimenti**.*
*Se hai raggiunto quota **6 Ammonimenti** leggi subito il paragrafo **63***
*In caso contrario vai al **69***

## 61

Uno dei scagnozzi di Altavilla avanza di un passo, facendo compiere alla propria mazza un arco dall'alto verso il basso. Con un movimento laterale schivi il colpo, rispondendo con un affondo. Il ragazzo però si scansa e tu, spinto dal tuo stesso impeto ti ritrovi completamente sbilanciato. Un colpo in mezzo alle scapole ti strappa un grido di dolore *[Se avevi in mano una seggiola questa ti cade*]. Un secondo colpo, all'altezza del ginocchio sinistro ti fa definitivamente perdere l'equilibrio.

"Volevi combattere? *Prelato*? Combatti ora, se ci riesci" ti sbeffeggia Altavilla.

*Lancia un d6 e somma il risultato al tuo Punteggio di ROBUSTEZZA più STAZZA. Quanto hai ottenuto?*
***- 12 o meno**: Subisci **2 Ferite Leggere** e perdi **-4 Punti Vigore***
***- tra 13 e 15**: Subisci **1 Ferita Leggera** e perdi **-3 Punti Vigore***
***- 16 o più**: Perdi **-2 Punti Vigore***
*Se i tuoi Punti Vigore sono arrivati a **0**, svieni e vai al **51***
*Se non sei svenuto **effettua una Prova sulla DESTREZZA, la difficoltà è d10***
***Bonus:** Se possiedi la Competenza: **Atletica** diminuisci la difficoltà di **-1***
*Se possiedi la Competenza: **Divincolarsi** diminuisci la difficoltà di **-2***
*Se **superi** la prova vai al **48***
*Se invece **fallisci** lancia di nuovo il d6, e continua a tentare di superare la prova fino a che non ci riesci oppure fino a che non svieni.*

## 62

Non ce la fai più... perché diamine quello non si decide ad andarsene... cosa fa, adesso? Canticchia? Non è possibile...

Con cautela sollevi un ginocchio al petto, massaggiandoti il muscolo contratto del polpaccio. Cambiando posizione però il sangue defluisce nuovamente nel braccio che si era addormentato, trasformando il formicolio in un dolore montante. Non riesci a reprimere un basso lamento.

Sollevando lo sguardo ti trovi a osservare la faccia piatta e brutale dell'Audaxiano. Nel vedere che sei solo un ragazzino spaventato sua espressione si contrae in un ghigno. Una mano callosa ti afferra per i capelli e ti trascina fuori, gettandoti da una parte come se fossi una bambola di stracci.

"Signore, io... non ho..." balbetti, rendendoti conto che, questa volta, ti sei infilato in una situazione *davvero* più grossa di te.

"Fiato non sprecare, ragazzo" dice l'uomo, il suo tono è quasi gentile. "Anche se sentito nulla hai, il rischio io correre non posso" con fare disinvolto tuffa la mano nelle pieghe del suo mantello da viaggio. Quando la estrae stringe una pistola. Incapace di respirare, indietreggi, strisciando sulle natiche. La canna dell'arma rimane inesorabilmente puntata contro il tuo petto.

Vorresti dire qualcosa, fare qualcosa, peccato che la tua mente sia una tabula rasa. Tutto ciò che riesci a fare è fissare il buio dentro la canna della pistola, che sembra a sua volta fissare te. Con la schiena sbatti contro qualcosa, e la tenebra all'interno della canna cresce, e cresce, fino a trasformarsi una voragine nera. La tua mente riesce solo a pensare: "*Non è possibile. Ho solo dodici anni. Non posso morire a dodici anni. Non è possibile*".

I tuoi pensieri vengono spazzati via dalla detonazione, le narici ti si riempiono del odore acre della polvere da sparo. L'ultima cosa che riesci a pensare, mentre scivoli nell'oscurità, è che morire, in fondo, non fa poi tanto male.

*Hai ADDOSSO uno dei seguenti oggetti?* ***Attestato culturale; Croce di Madreperla; Medaglia al Valore; Lente d'Argento; Coltello Intagliato; Passepartout di Nergorio.*** *Se sì, vai al* ***3***

*Se non hai nessuno di questi oggetti ADDOSSO, vai al* ***39***

## 63

Al mattino successivo, ti aspetta la più amare delle sorprese: mentre i tuoi amici vengono stipati ai loro posti nella stiva di carico del *Spada del Signore* tu vieni condotto fino alla cabina del capitano. Qui, senza darti la possibilità di giustificarti, ti vengono elencate le infrazioni di cui ti sei macchiato. Prima di congedarti il capitano ti legge una lettera, appena vergata di suo pugno, nella quale chiede al Rettore di Vajerlsan di non ammetterti all'accademia, visto che: "*Il ragazzo disonorerebbe il nome e il prestigio delle Forze Armate Vaticane. Esso non ha le qualità morali, né la tempra, per indossare una divisa, che sia quella della Vostra Accademia o di un qualsiasi Corpo Imperiale*".

Con gli occhi annebbiati dalle lacrime osservi il capitano porre la propria firma in calce alla lettera.

*Del giorno e mezzo che ti separano dall'arrivo a Vajerlsan non ricorderai quasi nulla, così come dell'angoscioso viaggio di ritorno a Redenzione. Il primo ricordo, atrocemente limpido, che hai di quei giorni è lo sguardo amareggiato di tuo padre, venuto a prenderti all'aerodromo della capitale.*

*Negli anni successivi, grazie ai severissimi istitutori privati pagati, riuscirai a farti perdonare da tuo padre per l'ignominia dell'espulsione. Sei tu, però, che non sei riuscirai mai a perdonare te stesso per non essere stato presente quando i brutti fatti che coinvolsero l'Accademia di Vajerlsan costarono la vita, tra gli altri, anche ai tuoi amici Etan e Ugeene.*

***FINE***

## 64

*In determinati momenti, durante la lettura (ma soprattutto nei prossimi libri, quando Alenn sarà giunto a scuola) ti si presenterà l'opportunità di acquisire una nuova Competenza.*
*In quei casi sarà bene possedere dei* ***Codici Didattici****, ossia dei particolari bonus che si acquistano studiando, allenandosi, facendo ricerche o i compiti. Accumulare Codici Didattici, quindi, è dunque molto importante per aumentare la possibilità futura di acquisire nuove Competenze.*
*Uno dei modi più semplici di accumulare tali Codici didattici è proprio leggere un libro come quello che ora Alenn stringe tra le mani.*
*Quale volume Alenn ha con se e vuole leggere?*

- ***De Belli. L'arte della Guerra dalla polvere da sparo in poi.*** *Leggilo al* ***67***
- ***Da Stato a Impero. Storia della Nazione Vaticana dagli albori Mizariani a oggi.*** *Leggilo al* ***14***
- ***Dispensario Tecnico delle procedure e dei protocolli tecnici in uso nelle forze armate Vaticane.*** *Leggilo al* ***66***
- ***L'Arte del Comando. Volume 1°, elementi base.*** *Leggilo al* ***33***
- ***Etichetta e buone maniere nel secolo ottavo.*** *Leggilo al* ***44***
- ***Compendio pratico-teorico delle scienze con particolare riferimento alle loro implicazioni teologiche.*** *Leggilo al* ***30***
- ***Naturalistica. Manuale pratico di riferimento.*** *Leggilo al* ***10***
- ***Mizar III. Geografia, popoli e società di un pianeta ostile.*** *Leggilo al* ***56***

*Se invece ci ripensi e credi che farsi un bel sonno sia meglio, vai al* ***59***

## 65

Slacciata la giacca e la camicia di lino sottostante, estrai il **coltello a serramanico** intagliato dal tuo amico Clodario. Esamini l'oggetto con le mani che non smettono di tremare: il proiettile ti ha colpito con una forte angolazione ed è stato deviato dal manico in legno del coltellino. Provi ad aprirlo, scoprendo con sollievo che la lama, seppur con una certa resistenza, scorre ancora nella guida ed è integra. Il manico invece è rovinato, tanto che lo stemma e le tue iniziali, tanto faticosamente incise da Clodario, sono ormai irriconoscibili. Però ti ha salvato la vita.

A parte un grosso livido che ti si sta già formando all'altezza del cuore, l'unico segno che hai è un graffio lungo il costato, la dove il proiettile ti ha sfiorato. Le probabilità che succedesse una cosa simile sono una su... non sai neppure immaginarlo!

Stringi con forza il coltellino danneggiato. Stordito scuoti la testa, cercando di accettare la verità. E la verità è che è appena accaduto un *miracolo*. Il Signore a posato la Sua mano sulla tua testa. Dovrai riflettere attentamente a quanto successo oggi. Il Signore non elargisce miracoli con facilità. Probabilmente il fatto che tu sia ancora vivo fa parte di un Suo disegno.

Ma ci penserai un'altra volta. Adesso devi allontanarti prima che arrivi qualcuno.

*Subisci **1 Ferita Lieve** e perdi fino a **-2 Punti Vigore**.*

*Aggiungi al nome dell'oggetto speciale che ti ha salvato la vita la dicitura (danneggiato) scritto tra parentesi. L'Oggetto: **Coltellino Intagliato** diventa quindi: **Coltellino intagliato (danneggiato).***

*Il miracolo di cui sei stato oggetto ti consente di recuperare fino a **+3 Punti Volontà**.*

*Se Alenn è arrivato a **0 Punti Vigore**, sviene, vai al **38***

*In caso contrario dove si trova Alenn?*

*- Nella **sala da bagno** dell'Ostello? Vai al **54***

*- In una **camera sfitta**? Vai al **16***

*- Nel **salone** dell'Ostello? Vai al **24***

## 66

### Dispensario Tecnico delle procedure e dei protocolli tecnici in uso nelle forze armate Vaticane

*Di Gandrino M. e Borodin B.*

***[pag. 60]** "La nitroglicerina a temperatura ambiente è un liquido incolore. Alla temperatura di 13°C congela, diventando estremamente instabile, i cristalli di nitroglicerina si spezzano con estrema facilità provocando l'esplosione; quindi è consigliabile lasciare che si scongeli da sola senza manipolarla in alcun modo.*

*A temperature comprese tra i 13°C e i 200°C il composto rimane altresì instabile e una stimolazione meccanica pari a 2Kg è sufficiente a innescare la detonazione. A causa di questa sua instabilità la nitroglicerina non viene mai usata pura, né trasportata, ma sempre mescolata con sostanze stabilizzanti e costituisce la base delle varie dinamiti"*

*Leggere questo volume può donarti un Codice Didattico in una delle seguenti Competenze:* ***Codifica & Decodifica; Meccanica & galvanologia; Chimica & Esplosivi.*** *Scegli su quale Competenza vuoi concentrarti (una e una soltanto) quindi effettua la Prova indicata. Se superi la Prova puoi segnarti il relativo Codice Didattico che ti donerà dei bonus in seguito, quando potrai tentare di imparare quella Competenza.*
***Bonus:*** *Il possesso della Competenza:* ***Ricerca & Apprendimento****, e dell'Oggetto:* ***Lente d'Argento,*** *permettono entrambi di ridurre la difficoltà delle prove di* ***-1.***

*- Per un Bonus alla acquisizione della Competenza:* ***Codifica & Decodifica***
***Effettua una Prova su: LOGICA, la difficoltà è d12***
*Se riuscito segna il Codice Didattico:* ***C&D+1***

*- Per un Bonus alla acquisizione della Comp.:* ***Meccanica & Galvanologia***
***Effettua una prova su: PERCEZIONE, la difficoltà è d10***
*Se riuscito segna il Codice Didattico:* ***M&G+1***

*- Per un Bonus alla acquisizione della Competenza:* ***Chimica & Esplosivi***
***Effettua una prova su: LOGICA, la difficoltà è d8***
*Se riuscito segna il Codice Didattico:* ***C&E+1***

***Nota****: A ogni Codice Didattico segue un numero che è misura dei bonus accumulati. Per cui se ora hai, ad esempio, acquisito un Codice Didattico: C&D+1 e in futuro ne acquisirai un altro uguale, questi si sommeranno e sulla scheda dovrai scrivere: Codice Didattico: C&D+2 Dove il +2 è espressione degli sforzi intrapresi per acquisire o migliorare quella Competenza.*
*Quando hai fatto procedi con la lettura al* ***47***

## 67

## De Belli. L'arte della Guerra dalla polvere da sparo in poi

*Di Werner Fok*

***[pag. 12]*** *"Non daremo della guerra una grave definizione scientifica; ci atterremo alla sua forma elementare: il combattimento singolare, il duello.*
*La guerra non è che un duello su vasta scala. La moltitudine di duelli particolari di cui si compone, considerata nel suo insieme, può rappresentarsi con l'azione di due lottatori. Ciascuno di essi vuole, a mezzo della propria forza fisica, costringere l'avversario a piegarsi alla propria volontà; suo scopo immediato è di abbatterlo e, con ciò, rendergli impossibile ogni ulteriore resistenza"*

*Leggere questo volume può donarti un Codice Didattico in una delle seguenti Competenze:* ***Artiglieria & balistica; Cultura Militare; Tattica & Strategia; Chimica & Esplosivi.*** *Scegli su quale Competenza vuoi concentrarti (una e una soltanto) quindi effettua la Prova indicata. Se superi la Prova puoi segnarti il relativo Codice Didattico che ti donerà dei bonus in seguito, quando potrai tentare di imparare quella Competenza.*

***Bonus:*** *Il possesso della Competenza:* ***Ricerca & Apprendimento****, e dell'Oggetto:* ***Lente d'Argento,*** *permettono entrambi di ridurre la difficoltà delle prove di* ***-1.***

*- Per un Bonus alla acquisizione della Competenza:* ***Artiglieria & balistica***
***Effettua una Prova su: LOGICA, la difficoltà è d10***
*Se riuscito segna il Codice Didattico:* ***A&b+1***
*- Per un Bonus alla acquisizione della Competenza:* ***Cultura Militare***
***Effettua una Prova su: PERCEZIONE, la difficoltà è d8***
*Se riuscito segna il Codice Didattico:* ***C/M+1***
*- Per un Bonus alla acquisizione della Competenza:* ***Tattica & Strategia***
***Effettua una prova su: PERCEZIONE, la difficoltà è d8***
*Se riuscito segna il Codice Didattico:* ***T&S+1***
*- Per un Bonus alla acquisizione della Competenza:* ***Chimica & Esplosivi***
***Effettua una prova su: LOGICA, la difficoltà è d12***
*Se riuscito segna il Codice Didattico:* ***C&E+1***

***Nota****: A ogni Codice Didattico segue un numero che è misura dei bonus accumulati. Per cui se ora hai, ad esempio, acquisito un Codice Didattico: A&B+1 e in futuro ne acquisirai un altro uguale, questi si sommeranno e sulla scheda dovrai scrivere: Codice Didattico: A&B+2 Dove il +2 è espressione degli sforzi intrapresi per acquisire o migliorare quella Competenza.*
*Quando hai fatto procedi con la lettura al* ***47***

## 68

Saluti i tuoi amici, augurandoti che nessuno, ma soprattutto Etan, si metta nei guai. Finalmente ti togli gli stivali, appendi accuratamente la giacca alla spalliera di una sedia e il cappello dalla lunga piuma sulla seduta e ti stendi sul letto, le mani incrociate dietro la nuca, pensando che ti aspetta un intero pomeriggio di riposo e stupendoti di come questo ti sembri un bene incredibilmente prezioso,

Il ragazzo che condivide la stanza con voi - devi deciderti a presentarti e a chiedergli come si chiama - alla fine ha deciso di non partecipare alla gita, ma subito dopo la partenza di Etan e di Ugeene se ne è uscito, lasciandoti solo.

*Vuoi Chiudere gli occhi e* ***riposare****? Vai al* ***59***

*Oppure, se hai un* ***Libro scolastico*** *con te puoi leggerlo, casomai imparassi qualcosa. Vai al* ***64***

*Infine se hai un* ***Breviario*** *puoi dedicare questo pomeriggio alla preghiera. In questo caso vai al* ***29***

**69**

Ti levi la giacca sgualcita, appoggiandola sul letto. Con movimenti sempre più rabbiosi cerchi di spianare le pieghe del tessuto. Invano. Alla fine con un'imprecazione rinunci e ti siedi sulla sedia, tenendoti il capo tra le mani.

"La cena, signore" dice una voce nasale.

Sollevi il volto, ripulendoti rabbiosamente le guance dalle lacrime. Un ragazzo poco più grande di te, un garzone dell'Ostello, è entrato in camera e sta appoggiando un vassoio carico di cibo sul tavolo.

"Il vostro cibo... cucina audaxiana" borbotta, tenendo lo sguardo basso. Visto che tu continui a osservarlo senza dire nulla, indietreggia di un passo, stropicciandosi le mani "*Ehm*... spero sia di suo gradimento è... ehm... particolare. A molti non piace... cioè il vescovo ne va matto... è giù che mangia con i professori..."

"Cosa hai detto?" esclami, balzando in piedi e interrompendo i farfugliamenti del garzone.

"*Ehm*... ho d-detto che il vescovo va matto per la cucina..."

"No, no, a proposito dei professori... vuoi dire professori di Vajerlsan?"

Il ragazzo annuisce, indietreggiando verso la porta. "Sì, ci sono cinque professori da basso, al tavolo con il vescovo. P-pernotteranno qui... domani s'imbarcheranno sul vostro dirigibile..."

Ma tu già non lo stai più ascoltando. Ripensi al misterioso dialogo che hai origliato nel pomeriggio. L'Audaxiano stava ricattando un professore di Vajerlsan. Sicuramente uno dei cinque che adesso stanno banchettando nel salone sotto di te e che hanno preso una camera in questo stesso Ostello.

Un'idea folle ti si affaccia alla mente.

*Vuoi approfittare del fatto che tutti si trovino di sotto per indagare nella stanze dei cinque professori? Allora leggi il* ***Paragrafo 1 del Capitolo 8***

*Se invece pensi che sia troppo rischioso, mangia e vai a letto. I tal caso guarisci da* ***1 Ferita Lieve*** *e recuperi fino a* ***+4 Punti Vigore*** *(se hai con te l'Oggetto:* ***Coperta Militare,*** *guadagni ulteriori* ***+2 Punti Vigore****).*

*Se sei stato visitato dal medico inoltre, puoi recuperare fino a* ***1 Ferita Profonda*** *o* ***2 Ferite Lievi*** *(a scelta).*

*Prosegui la lettura al Paragrafo 1 del Capitolo 1 del terzo Libro di questa serie, intitolato:*

***La resa dei conti***

**70**

Aspetti in un angolo del salone, assieme agli studenti che erano rimasti nell'Ostello, fino a che il portone non viene spalancato e vi si riversano dentro tutti i ragazzi che, invece, hanno passato il pomeriggio alla Cittadella.

*Continua a leggere al* ***Paragrafo 1 del Capitolo 7***

# Capitolo 5

## La Cittadella

**1**

Il salone è gremito, più di metà degli studenti hanno deciso di visitare la Cittadella. Tutti indossano la divisa di gala dell'accademia. È uno spettacolo vedere tutti quei mantelli neri con il colletto di pelliccia che ondeggiano, gli stivali alti, tirati a lucido, le fibbie specchiate e le alte piume rosse che garriscono dalla cima dei cappelli. Anche i cadetti hanno dismesso le divise dei reparti delle Forze Armate presso i quali hanno prestato servizio, per indossare la divisa di Gala, il loro abbigliamento si distingue dal vostro per la presenza di due bande rosse sulla gamba destra dei pantaloni e per i gradi argentati sulle maniche.

In un angolo conti appena un pugno di marinai e tre ufficiali, bianche macchie che sembrano perdersi nella marea scura degli studenti.

È uno degli ufficiali, un uomo dal portamento severo, a imporre a gran voce il silenzio. "Signori, un momento di attenzione" esordisce. "Tra poco varcherete quel portone per marciare fino alla Cittadella. Nel farlo attraverserete numerosi quartieri cittadini e sarete esposti allo sguardo della popolazione. Vi dico questo per ricordarvi che il buon nome della vostra scuola, e dell'Impero di cui voi siete l'espressione migliore, dipendono dal vostro comportamento. Da voi non tollererò nulla di meno che decoro e marzialità!" l'uomo spazza la sala con uno sguardo colmo di implicite minacce. "Una volta giunti alla Cittadella potrete visitarla a vostro piacimento ma anche allora sappiate che ogni vostro comportamento men che inappuntabile mi verrà segnalato, mi sono spiegato bene?" Dagli studenti si alza un confuso mugolio d'assenso e uno strascicare di piedi. All'ufficiale, però, questo deve sembrare sufficiente perché sposta la sua attenzione sui cadetti.

Finalmente sembra che tutto sia pronto. Il doppio portone del Rifugio è spalancato e gli studenti si incolonnano con insolita disciplina.

*Vai all'**8***

**2**

I due cadetti sbuffano per la fatica di doverti trascinare. Attendi che uno dei due stacchi una mano dal tuo braccio per aggiustare la presa: di scatto puntelli i piedi in avanti. Il cadetto di sinistra perde la presa, finendo a terra, quello di destra dimostra di avere maggiore prontezza di riflessi e allunga un braccio per afferrarti alla vita. Con un calcio sotto il ginocchio e uno scrollone riesci a liberartene. Ti getti in corsa lungo il fianco della chiesa. Alle tue spalle senti lamenti e impreca-

zioni, quindi i passi in corsa di un solo inseguitore: Nicco!

Acceleri, senza risparmiarti. Sbandi nel voltare l'angolo dell'edificio. Il piazzale antistante la facciata della chiesa è deserto ma non hai il tempo di osservare nient'altro. Hai occhi solo per il portone spalancato, attraverso il quale ti fiondi come un proiettile, rotolando indecorosamente lungo la navata.

*Vai al **97***

## 3

Offeso da quel trattamento ti volti e ti avvii verso l'uscita, sei quasi arrivato al portone quando vieni raggiunto da Ugeene che ti afferra per un gomito. "Senti... aspetta, Alenn. Io ci voglio entrare! Dieci centesimi non mi sembrano eccessivi"

*Se vuoi dare i soldi a Ugeene cancella **-10 Cent** dal tuo borsello, quindi vai al **120** per decidere cosa fare. Cancella anche il segno di spunta vicino al nome di Ugeene visto che ora non siete più insieme.*

*Se cambi idea e vuoi visitare la biblioteca, acquista uno o più oggetti: **Ricarica d'olio (P) (1/3)** a 10 cent l'uno e **v**ai al **18**.*

*Se provi a convincere Ugeene che deve anche lui mandare al diavolo l'esoso bibliotecario e venire via assieme a te, vai al **13***

## 4

Un elegante triangolo di cartoncino, bordato d'oro, elenca le squisitezze offerte dal locale; Senti aumentare la salivazione nel leggerle. È con reale sofferenza che ripieghi su una limonata con ghiaccio con una spruzzata di zafferano e un piattino di canditi misti. In cambio di una preziosa moneta da mezzo decimo ottieni solo un bicchiere talmente stretto che potresti a malapena infilarci due dita e un piattino con appena tre sottili canditi colorati, guarniti da decorazioni di glassa rosa.

Con parsimonia centellini pasto e bevanda, cercando di rilassarti. I dolci sono squisiti e il sole del pomeriggio è piacevolmente tiepido. Il brusio giulivo dei ragazzi e dei pochi adulti ai tavoli è quanto di più serafico si potrebbe immaginare. Eppure non riesci a sentirti completamente a tuo agio. È come se avessi una lama di gelo in mezzo al petto che né il calore del sole né la dolcezza dei canditi riesce a lenire. Tre cadetti, seduti a un tavolo vicino al tuo scoppiano in una fragorosa risata. Nel vederli mentre si scambiano sonore pacche sulle spalle capisci il perché del tuo malessere. Anche se, invece di tre, avessi trenta canditi non potresti mai gustarli appieno senza i tuoi amici vicino. Ma Ugeene è andato a visitare la biblioteca mentre Etan è scomparso durante la salita alla Cittadella.

Ancora con la bocca piena ti alzi, lasciando libero il posto. Passeggi nella piazza d'armi della Cittadella con le mani in tasca, tirando calci ai ciottoli, pensando a cosa fare del poco che resta del pomeriggio.

*Cancella dal tuo Borsello **-5 Cent**. Recuperi fino a **+1 Punti Vigore**.*

*Lancia un d6 e somma il risultato al tuo Punteggio di ROBUSTEZZA, se hai la Competenza: **Tempra**, aggiungi **+2**. Se il totale è 5 o meno segnati un **Codice: AI-d**. In ogni caso vai al **107***

## 5

Ti interrompi, senza fiato. Per un attimo hai la terribile certezza che il prete ti ordinerà di confessare tutto a un ufficiale del dirigibile. Il tuo racconto deve comunque aver dato di che pensare al sacerdote, perché dall'altra parte della grata proviene solo silenzio. Quando alla fine parla nuovamente, nella sua voce non senti più alcun segno di allegria. "Hai commesso molti peccati in questi giorni, ragazzo. L'aver infranto le regole del dirigibile, e spesso anche quelle della buona educazione, rappresenta il minore dei problemi. Ti voglio fare una domanda: se io ti chiedessi di smetterla con questa storia della sfida, tu mi daresti retta? Bada, non se te lo ordinassi come ministro di Dio, solo se te lo chiedessi come semplice uomo"

"Io... *be'*..."

"La verità, ragazzo. Ricordati di dove ti trovi!"

"No" confessi avvilito. "No io... non posso permettere che Cucnas vinca, non dopo... non dopo che ha insultato i miei amici!"

"Dunque lo fai per loro? Per i tuoi amici?"

"Sì! Esatto! Se vinco, Cucnas sarà obbligato a chiedergli scusa e magari... magari se lui perde il suo ascendente sugli studenti, ecco... magari anche questa faccenda dei *prelati* contro i *laici* potrebbe finire. Insomma potrei prendere due pesci con un amo"

"Lo fai dunque solo per motivi altruistici?" domanda il sacerdote con dolcezza. Stai per rispondere di sì quando ti blocchi. Dentro di te, nell'intimo della tua anima sai che sarebbe una menzogna. "Tu vuoi vincere la sfida per motivi assai meno nobili" sentenzia il prete che, a quanto pare, non ha bisogno di vederti in faccia per leggere in te. "Quali che siano lascio a te il compito di individuarli. Essi sono i tuoi demoni e il primo tra loro è la superbia; scoprili e potrai combatterli"

Rimanete entrambi in silenzio, a lungo. Ti fanno male le ginocchia e ti senti sperduto, inerme di fronte a quell'uomo che, invece di obbligarti a recitare duecento *Pater Nostrum* e cinquanta *Credo in unum Deum* ti sta imponendo un compito assai più difficile: quello di guardarti dentro.

"Mi... mi assolve Padre?" domandi alla fine.

"No" la sua risposta ti getta nello sconforto più totale. "Non posso assolverti perché ancora non hai capito in pieno cosa stai facendo. Diciamo che, per farti sentire meglio, potrai recitare trenta *Credo* e, *mmmm*, diciamo venti *Actum Spei*. Tra l'uno e l'altro rifletti su questo nostro dialogo e, una volta arrivato a Vajerlsan,

e conclusa questa faccenda, non dimenticare di tornare dal prete confessore. Sono sicuro che per allora avrai capito buona parte delle cose per cui dovrai fare penitenza"

Stordito e non pienamente soddisfatto esci dal confessionale e, sulle gambe irrigidite, ti avvii verso l'uscita. Giunto sulla soglia della chiesa ti volti verso il confessionale. La tendina adesso è aperta ed hai appena una rapida visione del lembo di una tonaca rossa che scompare dietro la porta della sagrestia. Ti domandi perplesso quale prete mai indossi un abito talare di quel colore.

*Segna un Codice:* ***AC-T.*** *Inoltre esserti confessato, anche se non hai ottenuto un assoluzione, ti ha rinfrancato per cui recuperi fino a* ***+1 Punto Volontà****.*
*(Se possiedi l'Oggetto:* ***Croce di Madreperla****, guadagni* ***+2 Punti Volontà*** *extra)*
*Esci dalla chiesa e vedi come impiegare il poco tempo che ti rimane al* ***107***

## 6

Slacciata la giacca e la camicia di lino sottostante, estrai la **medaglia al valore**, ora tutta ammaccata. Esamini l'oggetto con le mani che non smettono di tremare: il proiettile ha colpito la medaglia, per poi venirne deviato. A parte un grosso livido che ti si sta già formando all'altezza del cuore, l'unico segno che hai è un graffio lungo il costato, la dove il proiettile ti ha sfiorato. Le probabilità che succedesse una cosa simile sono una su... non sai neppure immaginarlo!

Sarà un'impressione ma per un attimo ti sembra di sentire nelle narici l'odore intenso di colonia e polvere da pipa che accompagnava sempre tuo nonno.

Stringi con forza la medaglia danneggiata. Non puoi negarlo, la verità è che lo spirito di tuo nonno ti ha protetto da morte certa. Immediatamente correggi quel pensiero blasfemo: in realtà si deve essere trattato di un *miracolo*. Il Signore - che è l'unico a poter compiere miracoli - ha posato la Sua mano sulla tua testa, salvandoti. Ma sei comunque sicuro che lo abbia fatto per intercessione di tuo nonno che ora dimora in cielo al Suo fianco. Dovrai riflettere attentamente a quanto successo oggi. Il Signore non elargisce miracoli con facilità. Probabilmente il fatto che tu sia ancora vivo fa parte di un Suo disegno.

Ma ci penserai un'altra volta. Adesso devi allontanarti prima che arrivi qualcuno.

*Subisci* ***1 Ferita Lieve*** *e perdi fino a* ***-2 Punti Vigore****.*
*Aggiungi al nome dell'oggetto speciale che ti ha salvato la vita, la dicitura (danneggiato) scritto tra parentesi. L'Oggetto:* ***Medaglia al Valore,*** *diventa quindi* ***Medaglia al Valore (danneggiato).***
*L'evidente miracolo di cui sei stato oggetto ti consenti di recuperare fino a* ***+4 Punti Volontà****.*
*Se Alenn è arrivato a* ***0 Punti Vigore****, sviene, vai al* ***66***
*In caso contrario dove si trova Alenn?*
*Nella* ***Biblioteca****? Vai al* ***46***
*Nel giardino interno del* ***Museo****? Vai al* ***19***
*Nella* ***Chiesa****? Vai all'****81***
*Nel antico* ***Cimitero*** *dietro la chiesa? Vai al* ***48***

## 7

Nicco irrompe come una furia nei padiglioni del museo, cacciando letteralmente fuori a pedate i pochi studenti che vi trova dentro. Intanto il cadetto si è arrampicato sull'antico pozzo; a meno di due metri dalla tua posizione. Se distogliesse lo sguardo dagli ingressi dei tre padiglioni per girarlo nella tua direzione, non potrebbe non scorgere le tue gambe che sporgono da sotto la panca.

Con il terrore che ti torce le viscere ti rendi conto che ben presto Nicco finirà di setacciare i padiglioni del museo e non gli resterà altro posto in cui cercarti che il giardino nel chiostro. Febbrilmente ti metti a pregare, chiedendo a tutti i Santi Pontefici di Mizar di intercedere per un piccolo miracolo.

Inaspettatamente, per una volta, le tue preghiere sembrano venire esaudite. Una ruvida voce d'uomo riaccende le tue speranze. Il cadetto rimasto di guardia al ingresso prova a replicare ma l'uomo sembra non gradire la risposta. Finalmente il cadetto magro scende con un balzo dalla cima del pozzo e si avvia verso l'ingresso.

Ben presto il nuovo arrivato scaccia in malomodo i tre cadetti dal museo. Non puoi che tirare un profondo sospiro di sollievo.

*Vai al **102***

## 8

Abbandonato alle vostre spalle il perimetro recintato del Rifugio, costeggiate la stazione ferroviaria. Un immenso locomotore sonnecchia su un binario di manovra, solo un sottile filo di fumo bianco si leva dalla ciminiera mentre le bielle, immobili, sembrano attendere solo di poter sprigionare l'incredibile potenza racchiusa nella caldaia.

I tentativi dei cadetti di farvi procedere a passo di marcia scemano, fino a perdersi del tutto mentre vi tuffate tra le fuligginose strade di Termen. Al pari di tutti i tuoi compagni di scuola osservi intimorito la città che ti si apre davanti. Camminare in una strada pubblica, immerso nell'odore di umanità, tra le urla dei carrettieri e delle donne che si scambiano richiami affacciate alle finestre, è per te un'esperienza singolare. Ciò che ti colpisce maggiormente è la sporcizia. I muri delle case, appoggiate le une alle altre come se avessero necessità di aiutarsi reciprocamente per stare su, sono coperti da uno spesso strato di fuliggine. Negli interstizi tra i mattoni e là dove i tubi delle grondaie gettano l'acqua piovana nelle canaline di scolo, strani licheni viola hanno trovato un ambiente adatto per proliferare, dando alle abitazioni grigie degli inquietanti riflessi viola. Non c'è molta gente per strada e i pochi passanti si affrettano ad accostasi ai muri al vostro passaggio.

Ben presto sbucate in una piazzetta a forma di losanga. Al centro un pozzo di pietra sembra essere il punto di raccolta di donne e di marmocchi. Le prime continuano nelle proprie chiacchiere, degnando gli studenti di Vajerlsan appena di uno sguardo. I secondi invece vi sciamano dietro, lanciando urla e richiami in uno strano dialetto che non riesci a comprendere. Nonostante i tentativi tutt'altro che benevoli dei cadetti di allontanarli i ragazzi del luogo vanno a formare un codazzo vociante che vi segue lungo la via.

Lungo i lati della piazzetta sono assiepati carretti pieni di granaglie, pollame e tuberi, contadini dal volto bruciato dal sole contrattano la vendita dei loro prodotti. Attraversando la piazzetta sfiorate alcuni banchi di commercianti: un ciabattino, un padiglione colorato pieno, sembrerebbe, di stoffe variopinte, quando passi vicino ad un pentolone dal fuoco scoppiettante vieni investito da un odore di caldarroste talmente intenso da farti lacrimare gli occhi.

*Se hai il Codice:* ***AE-p*** *vai subito all'****86***

*In caso contrario* ***Effettua una Prova su: PERCEZIONE, la difficoltà è d8.***

***Bonus****: Se possiedi l'Oggetto:* ***Passepartout di Nergorio*** *riduci la diff. di* ***-1***

*(Già un paio di volte ti sei avventurato fuori dalla casa paterna, con i tuoi amici, per cui quello che vedi non costituisce una novità assoluta).*

*Se superi la prova vai al* ***63***

*In caso contrario vai al* ***73***

## 9

"Il vecchio ha detto che è entrato qui, insieme all'amico ciccione!"

Sussulti nell'udire la voce familiare. Ti appiattisci contro uno scaffale. Ad una manciata di metri da te appare il volto irregolare di Nicco Cucnas, seguito da due compagni.

"Almeno potevamo prendere una ricarica d'olio" si lamenta il cadetto tarchiato alla destra di Cucnas. "Non si vede un accidenti"

"Così sarà più facile scorgere la lanterna di quei due... e poi dieci centesimi erano un furto!" replica l'altro cadetto, allampanato e con un gran nasone, a sinistra di Cucnas.

"Silenzio voi due" sibila Nicco, sondando la penombra con lo sguardo. "Il ciccione non mi interessa. Troviamo da Morante e lo costringiamo a restituirmi la verga"

"Ormai c'è chi scommette che non riuscirai a riaverla" dice il cadetto alto, per poi subito indietreggiare, fulminato dallo sguardo omicida di Cucnas.

"È solo stato fortunato, il bastardo" sibila. "Ma oggi mi riprenderò quel che è mio"

"Ti conviene" replica, per nulla intimorito, il cadetto più grosso. "I camerati ormai ti prendono in giro per questa storia..."

"Sì, e spesso lo fanno anche davanti a noi, che siamo i tuoi amici" si affretta ad aggiungere l'altro.

*Vuoi rimanere nascosto dove ti trovi, sperando di non venir visto? Vai al* ***60***

*Vuoi tentare di allontanarti di soppiatto per cercare Ugeene? Vai al* ***122***

*Vuoi farti inseguire, possibilmente lontano dal tuo ignaro amico? Vai al* ***22***

## 10

Il tuo tentativo di divincolarti fallisce miseramente, I due cadetti ti trascinano oltre il muro che delimita il piccolo cimitero, quindi ti scaraventano contro una antica lapide consunta. (*Rev. Cap. Milinio Pettarius. 582-612. Risorgerà alla destra del Padre).* Prima ancora che ti possa rialzare Nicco e i suoi ti sono addosso, riempiendoti di calci. Non puoi fare altro che rannicchiarti.

*Lancia un d6 e aggiungi al risultato il tuo punteggio di ROBUSTEZZA. Se hai la Competenza:* ***Tempra****, aggiungi* ***+1*** *al risultato. Quanto hai ottenuto?*

***- 7 o meno:*** *subisci* ***2 Ferite Lievi*** *e* ***-5 Punti Vigore*** *(fino a un minimo di 1)*

***- 8 o 9:*** *subisci* ***1 Ferita Lieve*** *e perdi* ***-3 Punti Vigore*** *(fino a un minimo di 1)*

***- 10 o più:*** *perdi* ***-3 Punti Vigore*** *(fino a un minimo di 1)*

*Se hai con te l'Oggetto:* ***Verga*** *(non in uno Spazio Occultato), vai subito al* ***35***

*Se hai con te l'Oggetto:* ***Spadino*** *(non in uno Spazio Occultato), vai al* ***53***

*Se possiedi uno di questi oggetti ma non li hai con te, oppure se sono occultati, vai al* ***27***

*Se proprio non possiedi nessuno di questi oggetti vai all'****89***

## 11

I tre ragazzi si allontanano, calpestando una sottile lama di luce sul pavimento. Rimani immobile, ascoltando il rumore dei loro passi farsi sempre più lontano. Quando non li senti più, rigidamente, imbocchi un passaggio che conduce nella direzione opposta.

*Vai al* ***57***

## 12

La colonna di studenti in marcia raggiunge un piccolo ponte. Nell'attraversarlo scorgi l'acqua scura e limacciosa scorrervi sotto. Un paio di donne, con grandi ceste colme di vestiti sotto braccio, si scansano per farvi passare.

Dopo il ponte la qualità delle abitazioni migliora improvvisamente. Sfilate tra alti palazzi e chiese dai frontoni elaborati. Le persone che incontrate sono ben vestite: cappelli a cilindro, feluche e elaborate cuffie per le donne fanno bella mostra di se, mentre, nella Termen bassa, si scorgevano solo teste nude o, al più, coperte da berretti sformati. Qui i passanti si fermano ad osservare il vostro passaggio con volti distesi, che spesso si aprono in sorrisi di aperta approvazione nel vedere le scintillanti uniformi dell'Accademia.

Termen alta si sviluppa su terrazzamenti sfalsati, così la strada si inerpica, serpeggiando dall'uno all'altro, lungo il fianco della collina. Una doppia fila di stretti gradini corrono paralleli alla strada, in modo da facilitare il cammino dei pedoni, ma voi siete costretti a procedere lungo la parte centrale acciottolata, generalmente destinata a carrozze e cavalli.

"*Anf*... certo che... *puff*... non sembrava così lunga questa strada... *puff*... vista da lontano" ansima Ugeene, il volto lucido di sudore.

Ti limiti ad annuire e a fare un gesto vago con la mano. In effetti fare quella

strada a passo di marcia è sfiancante e anche tu stai sbuffando come un mantice.

Ma, proprio quando credi di non reggere più il caldo e la fatica, fortunatamente la pendenza si riduce. Superato un ultimo edificio, una rilegatoria specializzata in libri sacri, a quanto recita l'insegna, ecco stagliarsi la sagoma della Cittadella.

*Vai al **101***

## 13

Spieghi a Ugeene che è assurdo spendere tanti soldi per consultare dei libri muffosi. Il pomeriggio vola e a quest'ora potreste essere in posti ben più interessanti di questo, magari seduti al *convivio* della piazza a sgranocchiare un frutto candito. Non ti rendi conto che, più parli, più il tuo amico si incupisce.

"Ora basta. Sta zitto!" sbotta alla fine, con una veemenza che ti stupisce. "Io *voglio* entrare qui dentro. Tu non mi convincerai a rinunciarci solo perché non vuoi spendere dieci stupidi centesimi. Dammi i miei soldi!"

Sei così stupito dallo scatto d'ira del tuo amico che tiri fuori il borsello senza fiatare.

*Diminuisci il **Grado di Amicizia** con Ugeene Ciric di **-1***

*Cancella **-10 Cent** dal tuo borsello e vai al **120** per decidere cosa fare.*

## 14

"Hanno detto di averlo visto da queste parti". La voce di Nicco Cucnas risuona appena dietro l'angolo al quale sei appoggiato, gelandoti.

"Basta sbrigarsi" si lamenta un'altra voce.

"Basta non farsi beccare" replica una terza voce "È un po' che non vedo adulti in giro, ma..."

I tre stanno discutendo a meno di un metro da te, se ti muovessi, anche di un centimetro, rischieresti di farti sentire.

"Silenzio voi due" sibila Nicco. "Dobbiamo trovare da Morante, lo costringiamo a darci la Spadino che interessa a mio fratello e ce ne torniamo al *Convivio* "

"Io però non ne posso più di obbedire agli ordini di un *piccolo*" esclama la terza voce, per poi spegnersi in un gemito.

"Attento a come parli. È mio fratello!" ringhia Nicco.

"Io ti capisco, ma gli altri no" replica, per nulla intimorita la seconda voce. "I camerati ormai ti prendono in giro per questa faccenda"

"Sì, e spesso lo fanno anche davanti a noi, che siamo i tuoi amici" si affretta ad aggiungere l'altro ragazzo.

Nicco rimane in silenzio per qualche secondo. Quando parla nuovamente la sua voce è un mormorio minaccioso. "Muovete le chiappe, ora!"

Un attimo dopo i tre svoltano l'angolo, finendoti praticamente addosso. La loro sorpresa è tale da bloccarli sul posto mentre tu non esiti un solo istante.

*Dove vuoi fuggire?*

*- Corri in direzione della **chiesa**? vai al'**84***

*- Scappi verso il **piazzale** della Cittadella? Vai al **39***

## 15

Ripercorri la storia di Gregorio XX, raffigurata in una decina di quadri e sei tra statue e bassorilievi. I dipinti sono diventati scuri a causa dell'ossidazione dei colori e resi ancora più indecifrabili dalla penombra in cui è avvolta la chiesa, le targhette appese alle pareti e ai piedi delle sculture sono in latino per cui non riesci a decifrare che una minima parte di quanto vi è scritto. Nonostante questo, grazie alle tue conoscenze delle vite dei Santi Padri Mizariani, sei in grado di ricostruire gli eventi abbastanza facilmente. Forse per la prima volta nella tua vita senti di poter ringraziare l'arcigno precettore che si è occupato della tua formazione storica e teologica. Nel ripensare a lui ti formicolano ancora le dita al ricordo delle tante bacchettate prese come *ausilio alla concentrazione*.

Gregorio XX, al secolo **Ulo Damone**, salì al Soglio Pontificio nel periodo più nero della storia Mizariana dello Stato Vaticano: Gli Audaxiani, forti di centinaia di Scryt, mostruosi rettili volanti originari delle lande ghiacciate del nord, devastavano le terre cattoliche, uccidendo e depredando. L'Impero non sembrava in grado di reagire e questo spinse alla rivolta quanti non sentivano di essere parte dell'Impero, come gli eretici Pietristi o le popolazioni di origine Utòpiana del sud. I musulmani di Ophir, pur senza aver mai dichiarato ufficialmente guerra, incrociavano con i loro velieri nel Mare Fulgidum, tra Agona e la Choda, attaccando ogni nave battente i colori vaticani. Per finire, gli ebrei stavano già raccogliendo le proprie forze con l'evidente scopo di distruggere la Nazione di Dio.

Alla morte del precedente Pontefice, Severio VII, viene eletto Damone, già generale di brigata e noto come grande combattente. Fu di Damone l'intuizione di spostare i combattimenti in cielo, affrontando i Signori di Audax nel loro ambiente: loro a cavallo degli Scryt, i cattolici su traballanti e primitivi aerostati. Sempre sua fu l'idea di sostituire l'idrogeno, l'infiammabile elemento che riempiva i primissimi palloni aerostatici, con l'aerogas estratto dalle meduse volanti.

Rimani a lungo ad osservare una rappresentazione della battaglia di Termen, la dove il grosso della masnada barbarica combatté contro più di duecento tra palloni aerostatici e dirigibili da combattimento. Gli Scryt, nel dipinto sembrano enormi, in alcuni casi anche più del doppio dei fragili vascelli che li fronteggiano. Nonostante la scarsa luce riesci a distinguere in groppa ai rettili alati i cavalieri Audaxiani, ricoperti di metallo e brandenti enormi lance. La battaglia di Termen fu l'inizio della riscossa. Da lì gli Audaxiani vennero progressivamente respinti verso nord.

Rimani ad osservare un dipinto che raffigura la Rocca di Vajerlsan, dove ora sorge la scuola verso la quale sei diretto, che dopo essere stata strappata ai nemici ospitò a lungo Gregorio XX e da lui fu eletta a punto avanzato da cui continuare la controffensiva che, nelle sue intenzioni, non doveva arrestarsi fino allo sterminio totale delle popolazioni pagane del nord. Peccato che una tremenda disfatta marittima bloccò tutte le operazioni al nord, richiamando il Papa a meridione, per riorganizzare la flotta. Così la Rocca di Vajerlsan ritornò in mani Audaxiane e vi rimase per i successivi settant'anni, fino alla sua definitiva conquista e annessione all'Impero. Un bassorilievo scolpito nel legno chiude il racconto, rappresenta Gregorio XX sul ponte di una nave che, trafitto al cuore da una freccia, incita, seppur morente, i suoi marinai a continuare a combattere. Rimani a lungo a fissare

il volto contorto dalla furia e dal dolore dell'uomo, una mano stretta sulla freccia, l'altra tesa ad indicare il nemico da abbattere.

Gli eventi che seguirono furono molto confusi e ora ti sfuggono, ci fu un rapido avvicendarsi di papi e, ti pare, anche di un antipapa. Alcuni territori andarono conquistati e molti invece finirono perduti. Di sicuro da allora l'impero non ha mai più raggiunto l'estensione territoriale che aveva prima della Guerra Celeste.

*Segnati il Codice:* ***Da-V*** *quindi decidi cosa fare:*

*Vuoi confessarti? Vai al* ***45***

*Vuoi pregare il Signore seduto su una panca? Vai al* ***26***

*Vuoi uscire dalla chiesa e vedere come impiegare il poco tempo libero che ti resta? Vai al* ***107***

## 16

Rotoli in un polveroso sgabuzzino pieno di ramazze e stracci. Recuperi il tuo cappello, raddrizzi la piuma e socchiudi la porta. Un attimo dopo stai passeggiando innocentemente in un corridoio fresco. In lontananza senti gli schiamazzi dei pochi ragazzi che hanno deciso di visitare questo luogo - e di spendere l'insostenibile cifra di dieci centesimi - ma non scorgi nessuno. Ben presto sbuchi in un chiostro, circondato da colonne raffiguranti animali, prevalentemente cavalli. Lo spiazzo centrale è adornato da quattro alberi ad alto fusto, eleganti panchine in ferro battuto e vivaci aiuole fiorite - ti rendi conto che, da quando hai abbandonato Redenzione, questa è la prima volta che vedi dei fiori, veri, autentici fiori dei territori Umanizzati, e non le orrende infiorescenze Selvagge che infestano tutta Mizar. Nel centro del giardino c'è un pozzo dall'aspetto antico. Il camminamento interno del chiostro si apre su tre padiglioni che costituiscono il museo vero e proprio.

*Per essere stato più "*furbo*" del Vescovo di Termen che voleva spillarti dei soldi recuperi fino a* ***+1 Punto Volontà****.*

*- Decidi se visitare il* ***Padiglione delle Armi e della Guerra Celeste*** *vai al* ***121***

*- O preferisci il* ***Padiglione delle Arti e della Cultura Audaxiane*** *al* ***61***

*- Oppure ti attira di più il* ***Padiglione della Natura Selvaggia di Audax*** *al* ***111***

## 17

"Il vecchio ha detto che è entrato qui, insieme all'amico ciccione!"

Sussulti nell'udire la voce familiare. Ti appiattisci contro uno scaffale pieno di polvere e antiche pergamene. Ad appena una manciata di metri da te appare il volto irregolare di Nicco Cucnas, seguito da due compagni.

"Almeno potevamo prendere una ricarica d'olio" si lamenta il cadetto tarchiato alla destra di Cucnas. "Non si vede un accidenti"

"Così sarà più facile vedere la lanterna di quei due... e poi dieci centesimi erano un furto!" replica l'altro ragazzo, allampanato e con un gran nasone, a sinistra di Cucnas.

"Silenzio voi due" sibila Nicco, sondando la penombra con lo sguardo. "Il ciccione non mi interessa. Troviamo da Morante, gli diamo una bella ripassata e ce ne torniamo al *convivio*"

"Ma tuo fratello non aveva detto solamente di tenerlo d'occhio?" domanda uno dei cadetti.

"Sì, così ci freghiamo tutto il pomeriggio" ribatte brusco Nicco. "Ascoltate me, prendiamo da Morante e lo riduciamo pesto, ma così pesto, che non potrà fare proprio nulla di nulla per oggi. Così non avremo bisogno di sorvegliarlo, vi pare?"

Ti trovi a pochi metri dal trio, stai premendo con le spalle contro la libreria al punto che ti fanno male le costole. Hai paura a fare qualunque movimento. Persino il semplice fruscio dei vestiti potrebbe tradirti.

"Io però non capisco perché dobbiamo obbedire agli ordini di un *piccolo*..." dice il cadetto alto, per poi subito retrocedere di un passo, fulminato dallo sguardo omicida di Cucnas.

"Attento a come ne parli, è mio fratello!" ruggisce. "E poi, io non obbedisco a nessuno... sto solo facendo un favore a Alec, ecco!"

"Sarà, pero anche a me sembra una bella perdita di tempo" replica, per nulla intimorito, il cadetto più grosso. "Tu sei mio amico, ma Alecsandro non è mica il mio di fratello. Non mi va di perdere tempo per eseguire gli ordini di un *piccolo*"

"Anche se l'idea di pestare un po' quel da Morante non è malvagia" aggiunge rapidamente l'altro cadetto.

Nicco fronteggia i suoi amici, aprendo e chiudendo le dita più volte, quindi, come se stesse facendo un ammissione dolorosa, dice: "Non lo facciamo mica *Deus et gratia*! Mentre noi teniamo d'occhio il suo nemico mio fratello ha promesso di procurarci delle bottiglie di birra. Io non ve lo avevo detto per... *ehm*, per farvi una sorpresa"

A quelle parole i due cadetti sembrano galvanizzarsi. "E allora cosa aspettiamo? Troviamo quel moccioso e facciamolo nero" esultano, quasi all'unisono.

*Vuoi rimanere nascosto dove ti trovi, sperando di non venir visto? Vai al* ***60***

*Vuoi tentare di allontanarti di soppiatto per cercare Ugeene? Vai al* ***122***

*Vuoi farti vedere per farti inseguire, possibilmente lontano dal tuo ignaro amico? Vai al* ***22***

## 18

Entrate in un lungo stanzone nel cui centro sono disposti quattro tavoli per le consultazioni. Almeno una decina di lampade ad olio dall'aspetto vetusto sono poste su una mensola di fianco all'ingresso, dirimpetto al Libro Indice di cui aveva accennato il bibliotecario. Sul lato della stanza esposto a settentrione si aprono delle rientranze, disposte a lisca di pesce, ricolme di libri. Tra una rientranza e l'altra almeno una mezza dozzina di porte devono condurre in altre stanze straripanti documenti.

L'Indice è un tomo mastodontico - avrà almeno duemila pagine ed ogni pagina è così ampia che potresti usarla come asciugamano. Sfogliandolo nella flebile luce che pervade l'ambiente, distingui ordinate colonne di testo scritto in una calligrafia tanto arzigogolata quanto minuscola. Per ogni opera presente puoi trovare titolo, autore, breve sinossi e posizione. Ugeene si affretta a recuperare una lampada ad olio e, dopo averla caricata e accesa, spulcia il registro.

Vi sono una quantità incredibile di documenti relativi ad Audax: Trattati sulla morfologia e geologia del territorio. Studi antropologici. Saggi naturalistici e di biologia. Diari di militari, di studiosi e di sacerdoti che nel corso dei secoli hanno esplorato quelle montagne inospitali. Mappe e cartine geografiche. Rapporti militari risalenti alla Guerra Celeste. Ma anche letteratura, raccolte di poesie e racconti ambientati in quelle lande, traduzioni di poesie Audaxiane e raccolte di opere originali.

Nello sfogliare l'indice hai la sensazione che una vita intera non sarebbe sufficiente a leggere tutti i volumi presenti. Poi ripensi alla voracità con cui tuo fratello Janus riesce a divorare i libri e ti correggi: forse non basterebbero dieci anni... il che è comunque quasi tutta la tua vita fino ad adesso.

Ugeene sfoglia il tomo con la sicurezza di chi è abituato a spulciare in quel tipo di volumi, quindi lo richiude in una nuvola di polvere esclamando: "C'è diversa roba su Vajerlsan, andiamo!"

Baldanzoso come un eroe in procinto di salvare la sua bella si addentra nelle profondità della biblioteca.

*Cancella una carica dell'oggetto:* ***Ricarica d'Olio*** *e segui il tuo amico al* ***79***

## 19

Rimani acquattato nel tuo nascondiglio: schiacciato tra un cespuglio di rose e un albero odoroso, poco lontano dalla panchina di pietra, ancora qualche istante prima di trovare il coraggio di uscirne fuori. Cautamente distendi tutti gli arti indolenziti e ti ripulisci gli abiti dal terriccio e dalle foglie in putrefazione. Ti avvii verso l'uscita.

Arrivato al portone d'ingresso, spalancato, ti appiattisci contro la parete, sporgendo fuori la testa. Hai il terrore che l'Audaxiano possa essere ancora nei paraggi e che ti scorga uscire dal museo. Invece vedi solo il gabbiotto del sorvegliante, quello che pretendeva dieci centesimi per farti entrare. All'interno l'uomo sta sonnecchiando con il mento appoggiato al petto.

*Se vuoi strisciare lontano da lì, vai al* ***119***

*Se vuoi svegliare il sorvegliante, vai al* ***109***

## 20

Ugeene è talmente felice che invece di camminare saltella, lo segui in direzione della biblioteca, è un edificio grigio, basso, a forma di croce. Una breve scalinata conduce al doppio battente dell'ingresso. A quanto pare siete i soli a varcarlo, nessun altro studente è interessato a visitare la biblioteca. Ad attendervi oltre l'ingresso c'è una ampia entrata, occupata solo da un uomo attempato seduto dietro un banco. Il bibliotecario vi osserva con un misto di stupore e di malcelata malevolenza. Evidentemente si aspettava di passare un pomeriggio tranquillo.

"Studenti" sibila. "Mi sa che avete sbagliato strada. Il *convivio* si trova nella piazza d'armi mentre il negozio di carabattole è vicino al museo"

Sei indeciso se andartene via, indignato, oppure prendere l'uomo a male parole. Ugeene ti toglie dall'imbarazzo domandando educatamente: "Buon'uomo, starei cercando il settore relativo alla Guerra Celeste e alla cultura Audaxiana"

Il bibliotecario osserva il tuo amico con le labbra contratte, come se avesse appena succhiato un limone, quindi con voce appena un tono meno scontrosa di prima dice: "Tutto quello che abbiamo sugli Audaxiani, e a parer mio è sinceramente troppo, visto il soggetto, è contenuto nell'ala est" poi aggiunge. "All'ingresso trovate l'indicizzazione di tutti i libri e del materiale presente. Se di fianco al nome del volume c'è un segno rosso vuol dire che per la consultazione c'è bisogno di particolari permessi... che voi non avete! Rimettete le cose dove le avete trovate. Ci teniamo all'ordine!"

Tu e Ugeene ringraziate con educazione il burbero bibliotecario quindi accennate a dirigervi verso l'ala est dell'edificio. La voce dell'uomo vi ferma. Ora sembra quasi allegro nel dire: "Fanno dieci centesimi, ragazzi!"

"Cosa?" domandi. "Ma da quando in qua è necessario pagare per consultare una biblioteca vaticana!"

"Giusto" interviene Ugeene "Per entrare è sufficiente possedere l'attestato Diaconale... vuole vederlo?"

L'uomo scuote il capo. "Da quando in qua qualcuno senza l'attestato Diaconale può indossare una divisa come quella?" commenta. "No, non voglio vedere i vostri documenti e se volete *entrare* in biblioteca potete farlo gratis. I dieci centesimi sono per questo" indica una fila di cilindretti di vetro, disposti in bell'ordine sul banco, contengono un liquido viscoso. "E il fiammifero è gratis" aggiunge, piegando la bocca in una smorfia di scherno. Poi, vedendo le vostre espressioni confuse aggiunge: "Voi ragazzini siete abituati alla luce galvanica ma qui nella Cittadella non c'è. La luce del sole fa male ai libri e così, a meno che non vogliate leggere i libri con i polpastrelli, dovrete usare delle lampade a olio, messe a disposizione dalla Diocesi... le lampade, non l'olio, capite?"

Terminata la spiegazione rimane lì a guardarvi con aria di sfida. Ticchettando con un dito ossuto sulla boccetta d'olio.

*Se vuoi comprare l'olio allora spendi **10 Cent** per ogni ampolla che desideri acquistare, segna sulla scheda l'Oggetto: **Ricarica d'olio (P) (1/3).** Vai al **18***
*Se invece non hai intenzione di comprare nulla da questo ladro vai al **3***

## 21

Un po' ti dispiace doverti separare da Ugeene ma lo vedi così ansioso di andare in biblioteca che ti rendi conto non riuscirai in nessun modo a dissuaderlo. Dal canto tuo sei fermamente deciso a prendere il meglio da questo mezzo pomeriggio di quasi libertà, per cui non hai alcuna intenzione di andare a chiuderti tra vecchie scartoffie e ragnatele. Osservi il culone di Ugeene ballonzolare verso la biblioteca, mentre tu riesamini le tue opportunità.

Per adesso andrai a dare un occhiata agli antichi moli dai quali un secolo e mezzo orsono è partita la controffensiva vaticana che respinse i tremendi Audaxiani sui loro monti innevati.

*Se possiedi la Competenza:* ***Storia, Arte & Letteratura,*** *oppure* ***Cultura Militare,*** *oppure se possiedi l'Oggetto:* ***Attestato Culturale****, vai al* ***37***
*In caso contrario vai al* ***49***

## 22

"Ehi, voi, state cercando me, per caso?" urli, sperando che anche Ugeene, ovunque si trovi, ti senta e capisca cosa sta succedendo. Senza aspettare di vedere quali siano le reazioni dei tre cadetti ti volti e fuggi lungo i passaggi ricolmi di libri. I tre si gettano al tuo inseguimento. Le loro gambe, più lunghe delle tue, guadagnano rapidamente terreno.

*Il tuo atto eroico ti consente di recuperare fino a +****1 punto Volontà****. (Se possiedi l'Oggetto:* ***Medaglia al valore,*** *recuperi un ulteriore* ***+1 Punto Volontà)***
***Effettua una Prova su: DESTREZZA, la difficoltà è d8***
***Bonus:*** *Se possiedi la Competenza:* ***Atletica*** *riduci la difficoltà di* ***-1***
***Malus:*** *Se hai con te la SACCA da VIAGGIO con dentro almeno un oggetto aumenta la difficoltà di* ***+1***
*Se superi la prova vai al* ***99***
*In caso contrario vai al* ***98***

## 23

"Togliti il cappello!" ordina Etan, levandosi dalla testa il proprio.

Esitante ti sfili il kepì.

"Con questi pennacchi siamo troppo visibili..." spiega Etan, continuando a lanciare occhiate nervose tutto attorno. Gli occhi gli saettano in ogni dove, nel tentativo di tenere d'occhio contemporaneamente tutti i cadetti. Il vicolo laterale ormai è vicinissimo e senti la tensione crescere. Non hai tempo di esitare, perché Etan ti afferra per un braccio e, con poche rapide falcate, ti trascina nel vicolo.

Il rumore di marcia degli studenti si allontana lungo la via principale senza che vi si aggiunga alcun grido di allarme. Quasi avverti un senso di colpa nel pensare a quando Ugeene si accorgerà che tu e Etan siete scomparsi nel nulla.

*Cancella il segno di spunta sulla scheda alla voce* ***Ugeene Ciric****, mantieni invece il segno di spunta accanto al nome di* ***Etan Luxer****.*

*Vai al* ***Paragrafo 1 del Capitolo 6.***

## 24

"Il vecchio ha detto che è entrato qui, insieme all'amico ciccione!"

Sussulti nell'udire la voce familiare. Ti appiattisci contro uno scaffale pieno di polvere e antiche pergamene. Ad appena una manciata di metri da te appare il volto irregolare di Nicco Cucnas, seguito da due compagni.

"Almeno potevamo prendere una ricarica d'olio" si lamenta il cadetto tarchiato alla destra di Cucnas. "Non si vede un accidenti"

"Così sarà più facile vedere la lanterna di quei due... e poi dieci centesimi erano un furto!" replica l'altro ragazzo, allampanato e con un gran nasone, a sinistra di Cucnas.

"Silenzio voi due" sibila Nicco, sondando la penombra con lo sguardo. "Il ciccione non mi interessa. Troviamo da Morante, lo costringiamo a darci lo spadino che vuole mio fratello. Poi ce ne torniamo al *convivio*"

Ti trovi a pochi metri dal trio, stai premendo con le spalle contro la libreria al punto che ti fanno male le costole. Hai paura a fare qualunque movimento. Persino il semplice fruscio dei vestiti potrebbe tradirti.

"Io però non ne posso più di obbedire agli ordini di un *piccolo*..." si lamenta il cadetto alto, per poi subito retrocedere di un passo, fulminato dallo sguardo di Cucnas.

"Attento a come ne parli, è mio fratello!" ruggisce.

"Io ti capisco, ma gli altri no" replica, per nulla intimorito, il cadetto più grosso. "I camerati ormai ti prendono in giro per questa storia, dicono che sei diventato il cagnolino ubbidiente di tuo fratello e non ti temono più"

"Sì, e spesso ti prendono in giro anche davanti a noi, che siamo i tuoi amici" si affretta ad aggiungere l'altro ragazzo.

Nicco serra diverse volte le dita, come se stesse sforzandosi di non saltare addosso a nessuno.

*Vuoi rimanere nascosto dove ti trovi sperando di non venir visto? Vai al* ***60***
*Vuoi tentare di allontanarti di soppiatto per cercare Ugeene? Vai al* ***122***
*Vuoi farti vedere per farti inseguire, possibilmente, lontano dal tuo ignaro amico? Vai al* ***22***

## 25

Un elegante triangolo di cartoncino, bordato d'oro, elenca le squisitezze offerte dal locale; Senti aumentare la salivazione nel leggerle. Man mano che elenchi la tua ordinazione, il cameriere solleva sempre più le sopracciglia. Alla fine ti elargisce un inchino, non sai se sperando in una mancia oppure se spinto da sincera ammirazione nei confronti del tuo stomaco. Poco dopo ti viene apparecchiata una

fetta di crostata alle mele con mousse di cioccolata e guarnizioni di glassa multicolore, un piatto di pasticcini al cacao coperti di miele, una coppa di meringhe affogate nel latte di pecora montato a neve, un enorme bicchiere di spuma frizzante con scorze di agrumi e, infine, omaggio della casa, un sorbetto digestivo al limone con dentro una goccia di liquore.

Senza curarti delle occhiate degli altri studenti, ti getti sui dolci, mangiando a quattro palmenti. Solo dopo dieci minuti, quando la tua necessità di zuccheri si è in placata, rialzi il mento sporco di miele e cioccolato nel ormai tardo tentativo di assumere un portamento un po' più decoroso.

I dolci sono squisiti e il sole del pomeriggio è piacevolmente tiepido. Il brusio giulivo dei ragazzi e dei pochi adulti ai tavoli è quanto di più serafico si potrebbe immaginare, eppure non riesci a sentirti completamente a tuo agio. È come se avessi una zona fredda in mezzo al petto, che né il calore del sole né la dolcezza dei canditi riesce a lenire. Ad un tavolo più in là scorgi Alecsandro Cucnas, non sembra cosciente della tua presenza, sorride ad una battuta di uno dei tanti lacchè che si assiepano al suo tavolo. Nell'osservarli capisci cos'è quella sensazione sgradevole che ti attanaglia: tutti i dolci del mondo non possono sostituire l'assenza dei tuoi amici.

Ti senti solo.

Bevi rapidamente il sorbetto, quindi ti alzi. Passeggi nella piazza d'armi con le mani in tasca, tirando calci ai ciottoli e cercando di ignorare le frequenti contrazioni dello stomaco, avvisaglie di un imminente indigestione da dolciumi.

*Cancella dal tuo Borsello* ***-20 Cent****.Recuperi fino a* ***+3 Punti Vigore****.*
*Lancia un d6 e somma il risultato al tuo Punteggio di ROBUSTEZZA, se hai la Competenza:* ***Tempra****, aggiungi* ***+2*** *Se il totale è 10 o inferiore segnati un* ***Codice: AI-d****.*
*In ogni caso vai al* ***107***

## 26

Inginocchiato alla panca più vicina al presbiterio, congiungi le mani, levando preghiere accorate al Padreterno. Inizi con un *Pater Noster,* poi, come ti è stato insegnato, implori il Signore di concedere all'Impero di trionfare su tutti i miscredenti e i pagani e di portare il Verbo ad ogni uomo di Mizar. Sprechi una rapida preghiera anche per tuo padre e tuo fratello, quindi, finalmente, puoi occuparti di te stesso. Preghi per avere la forza di affrontare tutte le sfide che ti attendono, mantenendo la tua mente e il tuo cuore puri.

Quando ti rialzi ti dolgono le mani per quanto le hai strette e la testa ti gira. Vorresti uscire a prendere una boccata di aria, lo sguardo ti cade sulle tendina nel confessionale che è sempre tirata, segno chi il sacerdote è ancora lì, in attesa di penitenti.

*Recuperi fino a* ***+1 Punto di Volontà*** *per aver pregato. Se possiedi l'Oggetto:* ***Croce di madreperla*** *recuperi invece fino a* ***+2 Punti Volontà****.*
*Vuoi andare a confessarti? Vai al* ***45***
*Oppure preferisci uscire dalla chiesa e vedere come impiegare il poco tempo libero che ti resta? Vai al* ***107***

## 27

"Dov'è?" urla Nicco, schizzandoti la faccia di saliva. "DOV'È, BASTARDO!" prima che tu possa anche solo pensare cosa rispondergli, Nicco ti colpisce al ventre e, subito dopo, alla mascella, facendoti esplodere una giostra di coriandoli colorati davanti agli occhi. "TI AMMAZZO... BASTARDO... NON DOVEVI FARMELO..." ad ogni urlo, che percepisci sempre più distante, si accompagna una nuova gragnola di colpi.

"Sei impazzito? Fermati..."

"Basta Nicco, così lo ammazzi..."

"LASCIATEMI, MALEDETTI, VE NE PENTIRETE!"

Non capisci con precisione cosa stia succedendo. Sai con certezza solo che i colpi sono cessati. A questo punto devi essere svenuto, perché quando riapri gli occhi scopri di essere stato gettato in un anfratto nascosto. Non appena accenni muoverti vieni scosso da un conato di vomito, così rimani immobile ad ascoltare i passi dei cadetti che si allontanano. Le parole dei ragazzi vengono interrotte dalla voce irritata di un uomo.

*Lancia un d6 e somma al risultato i tuoi punteggi di ROBUSTEZZA più STAZZA, se possiedi la Competenza:* ***Tempra****, aumenta il risultato di* ***+2****. Quanto hai ottenuto?*

***- 11 o meno:*** *subisci* ***1 Ferita Profonda, 2 Ferite Lievi*** *e perdi* ***-5 Punti Vigore*** *(fino a un minimo di 1)*

***- Tra 12 e 16:*** *subisci* ***2 Ferite Lievi*** *e* ***-4 Punti Vigore*** *(fino a un minimo di 1)*

***- 17 o più:*** *subisci* ***1 Ferite Lievi*** *e* ***-3 Punti Vigore*** *(fino a un minimo di 1)*

*In ogni caso vai al* ***40***

## 28

Il testo è scritto in un neolatino antiquato e di difficile comprensione, inoltre lo scrittore amava utilizzare un linguaggio involuto e pieno di iperbole. Come se questo non bastasse l'inchiostro si è scolorito in molti punti, fino a diventare un'ombra verde-azzurra a stento leggibile. In ogni caso riesci a capire che il volume raccoglie il resoconto dettagliato di un tal Padre Rosio Mecaron, già libero docente presso la Pontificia Accademia delle Scienze e "*esperto conoscitore delle cose antiche e misteriose*" oltre che "*piissimo e umilissimo servitore di Dio Nostro Signore, in missione di redenzione presso terre dei pagani di Audax*". Insomma Padre Mecaron doveva essere uno studioso delle Tecniche Antiche. Ma per un qualche motivo che il prelato non si prende il disturbo di chiarire, alla veneranda età di cinquantadue anni venne sollevato dai propri obblighi presso l'Accademia delle Scienze e spedito al nord, a convertire i pagani di una delle rocche Audaxiane, quella di Vajerlsan - o meglio di *Vajherssam*, come la chiama sempre lui. Anche se la data sulla prima pagina è talmente scolorita da essere divenuta illeggibile, è chiaro che la missione di questo sacerdote è avvenuta ben prima della Guerra Celeste.

Leggere tutto il tomo richiederebbe ben più del tempo di quello che hai ha disposizione, così lo sfogli velocemente, leggendo solo qualche stralcio qua e la, alla ricerca di qualche notizia interessante.

*Lancia un d8 e somma il risultato alla somma dei tuoi punteggi di PERCEZIONE più LOGICA, e possiedi la Competenza:* ***Ricerca & Apprendimento*** *aumenta il risultato di* ***+3.***
*Quanto hai ottenuto?*
***- 11 o meno:*** *Vai al* ***108***
***- Tra 12 e 17:*** *Vai al* ***43***
***- 18 o più:*** *Vai al* ***67***

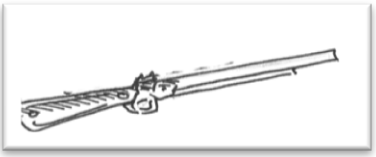
## 29

***Regole sull'apprendimento di nuove Competenze:***
*In determinati momenti, durante la lettura (ma soprattutto nei prossimi libri, quando Alenn sarà giunto a scuola) ti si presenterà l'opportunità di acquisire una nuova Competenza.*
*In quei casi sarà bene possedere dei* ***Codici Didattici****, ossia dei particolari bonus che si acquistano studiando, allenandosi, facendo ricerche o i compiti. Accumulare Codici Didattici, quindi, è dunque molto importante per aumentare la possibilità futura di acquisire nuove Competenze.*

*Nel caso specifico aver osservato con tanta cura le stanze del Museo della Cittadella può permettere di entrare in possesso di un Codice Didattico per una delle seguenti Competenze:* ***Tattica & Strategia; Lingue & Cultura Audaxiana*** *o* ***Cultura Militare.*** *Scegli quale Competenza vuoi studiare (una e una soltanto) quindi effettua la prova relativa. Se superi la prova, puoi segnarti il relativo Codice Didattico che ti consentirà dei bonus in seguito, quando potrai tentare di apprendere la relativa Competenza.*
***Bonus:*** *Il possesso della Competenza:* ***Ricerca & Apprendimento****, e dell'Oggetto:* ***Lente d'Argento,*** *permettono entrambi di ridurre la difficoltà delle prove di* ***-1.***

*Per un Bonus Didattico della Competenza:* ***Tattica & Strategia***
***Effettua una prova su: LOGICA, la difficoltà è d8***
*Se riuscito segna il Codice Didattico:* ***T&S+1***
*Per un Bonus Didattico della Competenza:****Lingue & Cultura Audaxiana***
***Effettua una prova su: PERCEZIONE, la difficoltà è d12***
*Se riuscito segna il Codice Didattico:* ***L&CA+1***
*Per un Bonus Didattico della Competenza:* ***Cultura Militare***
***Effettua una prova su: LOGICA, la difficoltà è d10***
*Se riuscito segna il Codice Didattico:* ***C/M+1***

***Nota****: A ogni Codice Didattico segue un numero che è misura dei bonus accumulati. Per cui se ora hai, ad esempio, acquisito un Codice Didattico: C/M+1 e in futuro ne acquisirai un altro uguale, questi si sommeranno e sulla scheda dovrai scrivere: Codice Didattico: C/M+2 Dove il +2 è espressione degli sforzi intrapresi per acquisire o migliorare quella Competenza.*
*Quando hai finito esci da questo padiglione e vai al* ***104***



## 30

"Hanno detto di averlo visto da queste parti". La voce di Nicco Cucnas risuona dietro l'angolo al quale sei appoggiato, gelandoti.

"Basta sbrigarsi" si lamenta un'altra voce.

"Basta non farsi beccare" replica una terza voce "È un po' che non vedo adulti in giro, ma..."

"Silenzio voi due" sibila Nicco. "La cosa è semplice: troviamo da Morante, gli diamo una bella ripassata e ce ne torniamo al *convivio* a bere"

"Ma tuo fratello non aveva detto solamente di tenerlo d'occhio?" domanda uno dei cadetti.

"Sì, come no, così ci freghiamo tutto il pomeriggio" ribatte Nicco. "Ascoltate me: prendiamo da Morante e lo riduciamo pesto, ma così pesto, che non potrà fare proprio nulla di nulla per oggi, così non avremo bisogno di sorvegliarlo, giusto?"

"Io però non capisco perché dobbiamo obbedire agli ordini di un *piccolo*" esclama la seconda voce, per poi smorzarsi in un gemito alla reazione di Nicco.

"Attento a come ne parli, è mio fratello!" ruggisce. "E poi, io non obbedisco a nessuno... sto solo facendo un favore ad Alec, ecco!"

"Sarà, pero anche a me sembra una perdita di tempo" replica, per nulla intimorita, la terza voce. "Tu sei mio amico ma Alecsandro non è mica il mio di fratello. Non mi va di perdere tempo per lui"

"Anche se l'idea di pestare quel da Morante non è malvagia" aggiunge rapidamente l'altro ragazzo.

Nicco rimane in silenzio qualche secondo, quindi, come se stesse facendo un ammissione dolorosa, dice: "Non lo facciamo mica *Deus et gratia*! Mentre noi teniamo d'occhio il suo nemico, mio fratello ha promesso di procurarci delle bottiglie di birra. Io non ve lo avevo detto per... *ehm*, per farvi una sorpresa"

A quelle parole i due cadetti sembrano galvanizzarsi. "E allora cosa aspettiamo? Troviamo quel moccioso e facciamolo nero" esultano quasi all'unisono.

Un attimo dopo i tre svoltano l'angolo, finendoti praticamente addosso. Rimangono lì, a fissarti con un'espressione inebetita dipinta sul volto. Tu, invece, non perdi tempo e te la dai a gambe.

*Dove vuoi fuggire?*

*Corri in direzione della Chiesa? vai all'**84***

*Scappi verso il piazzale della Cittadella? Vai al **39***

**31**

***Regole sull'apprendimento di nuove Competenze:***
*In determinati momenti, durante la lettura (ma soprattutto nei prossimi libri, quando Alenn sarà giunto a scuola) ti si presenterà l'opportunità di acquisire una nuova Competenza.*
*In quei casi sarà bene possedere dei* ***Codici Didattici****, ossia dei particolari bonus che si acquistano studiando, allenandosi, facendo ricerche o i compiti. Accumulare Codici Didattici, quindi, è dunque molto importante per aumentare la possibilità futura di acquisire nuove Competenze.*

*Nel caso specifico aver osservato con tanta cura le stanze del Museo della Cittadella può permettere di entrare in possesso di un Codice Didattico per una delle seguenti Competenze:* ***Lingua & Cultura Audaxiana, Storia Arte & Letteratura*** *o* ***Ricerca & Apprendimento.*** *Scegli quale Competenza vuoi studiare (una e una soltanto) quindi effettua la prova relativa. Se superi la prova puoi segnarti il relativo Codice Didattico che ti consentirà dei bonus in seguito quando potrai tentare di apprendere la relativa Competenza.*
***Bonus:*** *Il possesso della Competenza:* ***Ricerca & Apprendimento****, e dell'Oggetto:* ***Lente d'Argento,*** *permettono entrambi di ridurre la difficoltà delle prove di* ***-1.***

*Per un Bonus Didattico della Competenza:* ***Lingua & Cultura Audaxiana***
***Effettua una Prova su: LOGICA, la difficoltà è d10***
*Se riuscito segna il Codice:* ***L&CA+1***

*Per un Bonus Didattico della Competenza:* ***Storia Arte & Letteratura***
***Effettua una Prova su: LOGICA, la difficoltà è d8***
*Se riuscito segna il Codice:* ***SA&L+1***

*Per un Bonus Didattico della Competenza:* ***Ricerca & Apprendimento***
***Effettua una Prova su: LOGICA, la difficoltà è d12***
*Se riuscito segna il Codice:* ***R&A+1***

***Nota****: A ogni Codice Didattico segue un numero che è misura dei bonus accumulati. Per cui se ora hai, ad esempio, acquisito un Codice Didattico: C/M+1 e in futuro ne acquisirai un altro uguale, questi si sommeranno e sulla scheda dovrai scrivere: Codice Didattico: C/M+2 Dove il +2 è espressione degli sforzi intrapresi per acquisire o migliorare quella Competenza.*
*Quando hai finito esci da questo padiglione e vai al* ***104***

## 32

Non ce la fai più... perché non si decide ad andarsene... cosa fa, adesso? Canticchia? Non è possibile! Con cautela sollevi un ginocchio al petto, massaggiandoti il muscolo contratto del polpaccio. Non puoi trattenere un lieve gemito. Nel sollevare lo sguardo ti trovi a osservare la faccia piatta e brutale dell'Audaxiano.

Nel vedere che sei solo un ragazzino la sua espressione si contrae in un ghigno. Una mano callosa ti afferra per i capelli e ti trascina fuori, gettandoti da una parte, come se fossi una bambola di stracci.

"Signore, io... non ho..." balbetti, rendendoti conto che, questa volta, ti sei infilato in una situazione più grossa di te.

"Fiato non sprecare, ragazzo" dice l'uomo con tono quasi gentile. "Anche se sentito nulla hai, il rischio io correre non posso" tuffa la mano destra tra le pieghe del mantello da viaggio. Quando ricompare, stringe una pistola. Incapace di respirare indietreggi, strisciando sulle natiche. La canna dell'arma rimane inesorabilmente puntata contro il tuo petto. Vorresti dire qualcosa, fare qualcosa, peccato che la tua mente sia una tabula rasa. Tutto ciò che riesci a fare è fissare il buio dentro la canna della pistola, che sembra a sua volta fissare te. Con la schiena sbatti contro qualcosa, e la tenebra all'interno della canna cresce, e cresce, fino a trasformarsi una voragine nera. La tua mente riesce solo a pensare: "*Non è possibile. Ho solo dodici anni. Non posso morire a dodici anni. Non è possibile*".

I tuoi pensieri vengono spazzati via dalla detonazione, le narici ti si riempiono dell'odore acre della polvere da sparo. L'ultima cosa che percepisci, mentre scivoli nell'oscurità, è che morire, in fondo, non fa poi tanto male.

*Hai ADDOSSO uno dei seguenti oggetti?* ***Attestato culturale; Croce di Madreperla; Medaglia al Valore; Lente d'Argento; Coltello Intagliato; Passepartout di Nergorio.*** *Se sì, vai al* ***36***

*Se non hai nessuno di questi oggetti nella sezione ADDOSSO, vai al* ***78***

**Par. 33:** *Un paio di gambe, calzanti scarpe in pelle perfettamente lucidate, si accostano a quelle con gli stivali infangati. Il nuovo venuto impugna un bastone da passeggio del quale vedi solo la punta in bronzo.*

## 33

Il tuo sollievo è di breve durata. L'uomo che ha appena cacciato via Nicco e i suoi compari si dirige nella tua direzione. Pochi istanti dopo due stivalacci infangati compaiono davanti al tuo ristretto campo visivo. A giudicare dalle calzature logore non deve trattarsi di un prete, e non ti sembra che sia venuto qua per pregare. Nonostante questo, se ora ti facessi vedere ti troveresti a dover rispondere a troppe domande. Anzi, come minimo finiresti per beccarti un'ammonizione. Molto meglio rimanere immobile dove ti trovi: in un anfratto dietro una statua di un Sommo Pontefice, e aspettare che l'uomo tolga le tende. Tanto non è che tu abbia proprio fretta di tornare tra le strade della Cittadella con Nicco ancora in giro.

Una manciata di minuti dopo, un rumore di passi, accompagnato dal lieve ticchettio di un bastone sul pavimento, ti scuote. Un altro paio di gambe, questa volta calzanti scarpe in pelle perfettamente lucidate, si accostano a quelle con gli stivali infangati. Il nuovo venuto impugna un bastone da passeggio del quale vedi solo la punta in bronzo.

*Vai al **103***

## 34

I due uomini tacciono, troncando a metà una frase. Ti hanno scoperto!

"Io..." balbetta quello vestito elegantemente.

"Vattene! io, ci penso" ordina l'altro, chinandosi. Ti trovi a osservare la faccia piatta e brutale dell'Audaxiano. Nel vedere che sei solo un ragazzino la sua espressione si contrae in un ghigno. Una mano callosa ti afferra per i capelli e ti trascina fuori, gettandoti da una parte come se fossi una bambola di stracci. Alle spalle dell'Audaxiano intravedi appena la sagoma dell'altro uomo che se la sta dando a gambe.

"Signore, io... non ho..." balbetti, rendendoti conto che, questa volta, ti sei infilato in una situazione più grossa di te.

"Fiato non sprecare, ragazzo" dice l'uomo con tono quasi gentile. "Anche se sentito nulla hai, il rischio io correre non posso" tuffa la mano destra tra le pieghe del mantello da viaggio. Quando ricompare stringe una pistola. Incapace di respirare, indietreggi, strisciando sulle natiche. La canna dell'arma rimane inesorabilmente puntata contro il tuo petto. Vorresti dire qualcosa, fare qualcosa, peccato che la tua mente sia una tabula rasa. Tutto ciò che riesci a fare è fissare il buio dentro la canna della pistola, che sembra a sua volta fissare te. Con la schiena sbatti contro qualcosa, e la tenebra all'interno della canna cresce, e cresce, fino a trasformarsi una voragine nera. La tua mente riesce solo a pensare: "*Non è possibile. Ho solo dodici anni. Non posso morire a dodici anni. Non è possibile*".

I tuoi pensieri vengono spazzati via dalla detonazione, le narici ti si riempiono dell'odore acre della polvere da sparo.

*Hai ADDOSSO uno dei seguenti oggetti? **Attestato culturale; Croce di Madreperla; Medaglia al Valore; Lente d'Argento; Coltello Intagliato; Passepartout di Nergorio**, Se sì, vai al **36***

*Se non hai nessuno di questi oggetti nella sezione ADDOSSO, vai al **78***

## 35

"Eccola" esulta Nicco, stringendo in mano la verga. "Adesso voglio che tutti vedano che non mi faccio fregare da un *piccolo*. Usciamo di qui. Ma prima..." Senza preavviso Nicco cala il bastone sulla tua testa. Non ti rendi neppure conto che, su ordine di Nicco, vieni gettato in un anfratto scuro. Atterri sopra a qualcosa di morbido e rimani così, stordito e a malapena cosciente, ad ascoltare i passi dei cadetti che si allontanano. I due lacchè si stanno complimentando ad alta voce con Nicco per averti dato quel che ti meritavi.

Il chiacchierio soddisfatto dei ragazzi viene però interrotto bruscamente dalla voce di un uomo.

*Lancia un d6 e somma al risultato il tuo punteggio di ROBUSTEZZA. Quanto hai ottenuto?*

***- 6 o -**: Subisci **1 Ferita Profonda** e **-3 Punti Vigore** (fino a un minimo di 1).*

***- 7 o +:** Subisci **1 Ferita Lieve** e **-2 Punti Vigore** (fino a un minimo di 1).*

*In ogni caso cancella l'Oggetto: **Verga** dal tuo Equipaggiamento e vai al **40***

## 36

Emetti un gemito, riaprendo gli occhi. Ti appoggi a un gomito e, nel tirarti su, gemi più forte. Sembra che l'intero torace ti stia andando a fuoco. La cosa che più ti stupisce, però, è quella di essere ancora vivo. Dell'Audaxiano non c'è nessuna traccia. Deve essersene andato pensando di averti ucciso. In effetti dovresti essere morto. Tastandoti il petto, all'altezza del cuore, la tua mano incontra un foro bruciacchiato, con dita impacciate ti slacci la giacca...

*Qual era l'oggetto che avevi ADDOSSO?*

*L'**Attestato culturale**? vai al **115***

*La **Croce di Madreperla**? vai al **71***

*La **Medaglia al Valore**? vai al **6***

*La **Lente d'Argento**? vai al **41***

*Il **Coltello Intagliato**? vai al **69***

*Il **Passepartout di Nergorio**? vai al **64***

## 37

Ti avvii verso la spianata di cemento dell'antico aerodromo di Termen guardandoti intorno, noti che c'è pochissima gente in giro. Forse, sapendo che questo pomeriggio la Cittadella sarebbe stata invasa da ragazzini urlanti, tutti coloro che potevano hanno evitato di venire fin quassù.

A differenza dei moli moderni, sopraelevati anche di una decina di metri rispetto al suolo, l'antico aerodromo è composto da una spianata di cemento di circa un

ettaro sul quale sorgono dei piccoli hangar di lamiera alternati a piattaforme mobili a soffietto e a pali muniti di catene e verricello. Cinque pali d'ancoraggio sono occupati da riproduzioni di vascelli d'epoca in vari stadi di completamento. Un cartello alla base di ogni palo spiega il modo in cui venivano costruiti i primi aerostati militari. Scopri così che in origine al posto dell'aerogas estratto dalle meduse veniva usato l'idrogeno, prodotto dalla reazione di acido solforico e ferro metallico, ma che questo elemento era troppo infiammabile e inoltre aveva una capacità di trazione limitata rispetto al gas prodotto dalle Aeromeduse.

Leggi rapidamente i vari cartelli esplicativi con interesse via via decrescente, fino a che non arrivi sotto a un velivolo che ti pare più completo tra quelli esposti. Esso è ridicolmente minuscolo. Rimani deluso della pochezza di quello che stai osservando: un abitacolo in legno - probabilmente nel leggero ed economico legno di Adler - non più lungo di sei metri e alto meno di un uomo adulto sta appeso tramite cavi d'acciaio ad un pallone aerostatico appena poco più grande. La targa sul palo di ancoraggio spiega che questa nave è la riproduzione, di un *PaxDomine 650-0* operante nei cieli vaticani tra il 650 e il 660. Fu grazie a questi primitivi velivoli che l'invasione Audaxiana venne arrestata. Questo modello poteva trasportare un equipaggio di appena tre uomini. Il resto dello spazio era occupato dalle munizioni per l'unico cannoncino frontale. I due portelli laterali ora sono chiusi ma all'occorrenza potevano venire spalancati verso il basso e diventare così due piccole piattaforme laterali da cui un uomo armato di moschetto poteva tirare a nemici. Un terzo portello, posto sotto la pancia del velivolo, consentiva di scaricare al suolo ordigni esplosivi di piccola entità e permetteva di far sbarcare l'equipaggio tramite una scaletta di corda. Scala di corda che adesso sta ondeggiando lieve nella brezza pomeridiana.

Incerto, ti guardi attorno.

Sulla spianata di cemento ci sono solo un paio di ragazzi vicino ad un hangar, che si stanno affaccendando ad accendersi una pipa. Poco più in là due uomini vestiti di grigio passeggiano lungo il perimetro del molo, l'uno di fianco all'altro, immersi in una discussione animata.

Guardi nuovamente la targa sul palo, da nessuna parte vedi scritto che è vietato di arrampicarsi sulla scaletta per dare un occhiata all'interno del velivolo. Sei *moderatamente* sicuro che non si possa fare: se tutti i visitatori entrassero dentro, magari prelevandovi un ricordo, sarebbe necessario costruire una replica nuova ogni due anni. Ciò non di meno...

*Se possiedi l'Oggetto:* ***Lente di Borodin*** *oppure* ***Attestato Culturale****, allora aver potuto ammirare da vicino questo splendido reperto del passato ti permette di aumentare di* ***+1*** *i tuoi* ***Punti Volontà****.*

*Decidi cosa fare:*

*-Vuoi* ***arrampicarti*** *sulla scala di corda per esplorare l'abitacolo? Vai al* ***65***

*-Pensi che il gioco non valga la candela e, essendo ancora presto, ti cerchi* ***qualcos'altro da fare****? Vai al* ***120***

## 38

"Non devi farlo..." afferri Etan per una manica ma questi si divincola. Prima che tu possa provare a trattenerlo di nuovo il tuo amico abbandona la colonna. Con quattro rapidi balzi si infila in uno stretto vicolo laterale e lì dileguarsi.

Con un nodo alla gola ti affretti a raggiungere la colonna in marcia. Raggiungi Ugeene, ancora con il naso per aria che si guarda intorno. Non sembra essersi accorto dell'assenza tua e di Etan. Dopo aver riflettuto un attimo decidi di non dirgli nulla. Sapere Etan tutto solo che vaga in una città sconosciuta, alla sicura ricerca di guai, preoccuperebbe troppo il povero Ugeene. Ti maledici per non aver avuto la prontezza di spirito - o il coraggio - di seguire Etan. Adesso ti toccherà rimanere in ansia per tutto il giorno.

*Cancella il segno di spunta sulla scheda alla voce **Etan Luxer.** Vai al **12***

## 39

Sfrecci in direzione della Piazza d'Armi e, soprattutto, del *convivio*. Oggi la Cittadella, con la venuta degli studenti di Vajerlsan, si è svuotata della maggior parte degli adulti che normalmente la visitano o vi lavorano, al *convivio* però ci sarà sicuramente qualche adulto, magari uno dei marinai o degli ufficiali che vi hanno accompagnato fin qui.

Non osi voltarti per controllare la situazione, ma, dai rumori alle tue spalle, intuisci che Nicco e i suoi sgherri stanno guadagnando terreno. La Piazza d'Armi ti si apre di fronte. Ormai molti tavolini si sono svuotati, ma qualcuno è ancora occupato da studenti, intenti a centellinare le ultime briciole dei dolciumi ordinati. Rallenti, scruti la piazza alla ricerca di qualcuno che possa aiutarti.

I tuoi occhi incrociano invece quelli di Alecsandro, seduto a un tavolino e circondato dai suoi lacchè. Nel vederti balza in piedi con una smorfia. Malgrado tutto non puoi non ammirare la sua prontezza di spirito. Impartisce secchi ordini ai suoi seguaci: uno parte immediatamente in direzione del gestore del *convivio*, un altro si dirige verso un tavolo occupato da due signori di mezz'età, entrambi devono aver ricevuto l'ordine di distrarre l'attenzione degli adulti da quanto sta accadendo ai margini della piazza. Il resto dei *prelati*, invece, abbandona i tavolini e converge verso di te, allargandosi a ventaglio.

*Perdi fino a **-1 Punti Vigore** per la corsa. (fino a un minimo di 1)*
*Cosa fai?*
*- Devii la tua fuga in direzione della chiesa? Vai all'**84***
*- Preferisci metterti ad urlare per attirare l'attenzione degli adulti? Vai all'**83***

## 40

*Se ti trovi in **Chiesa**, vai al **33***
*Se ti trovi in **Biblioteca**, vai al **113***
*Se ti trovi nel chiostro del **Museo**, vai al **102***
*Se ti trovi nel **Cimitero**, vai al **112***

## 41

Slacciata la giacca e la camicia di lino sottostante, estrai la **Lente d'argento**, ora danneggiata. Esamini l'oggetto con le mani che non smettono di tremare: Il proiettile deve aver colpito l'impugnatura e ne è stato deviato. Per fortuna la lente di finissimo cristallo è ancora intatta mentre l'impugnatura è ritorta e piegata a circa tenta gradi - il proiettile ha danneggiato i simboli sbalzati in oro e argento sopra - ma ti ha salvato da morte certa. A parte un grosso livido che ti si sta già formando all'altezza del cuore, l'unico segno che hai è un graffio lungo il costato, la dove il proiettile ti ha sfiorato. Le probabilità che succedesse una cosa simile sono una su... non sai neppure immaginarlo!

Stringi con forza la lente danneggiata. Non puoi negarlo, la verità è che è appena accaduto un *miracolo*. Il Signore ha posato la Sua mano sulla tua testa. Dovrai riflettere attentamente a quanto successo oggi. Il Signore non elargisce miracoli con facilità. Probabilmente il fatto che tu sia ancora vivo fa parte di un Suo disegno.

*Subisci **1 Ferite Lieve** e perdi fino a **-3 Punti Vigore**.*
*Modifica il nome dell'Oggetto: **Lente d'Argento,** in: **Lente d'Argento (danneggiato).***
*L'evidente miracolo di cui sei stato oggetto ti consenti di recuperare fino a **+3 Punti Volontà**.*
*Se Alenn è arrivato a **0 Punti Vigore**, sviene, vai al **66***
*In caso contrario dove si trova Alenn?*
*Nella **Biblioteca**? Vai al **46***
*Nel giardino interno del **Museo**? Vai al **19***
*Nella **Chiesa**? Vai all'**81***
*Nel antico **Cimitero** dietro la chiesa? Vai al **48***

## 42

Ugeene annuisce, teso. Con tutti i sensi all'erta vi avviate in direzione dell'uscita. Avete fatto appena pochi passi quando una voce risuona alle vostre spalle. "Eccoli Nicco. Sono tutti e due!"

"Scappa, Ugeene!" urli, afferrando il tuo amico per una manica e trascinandotelo dietro. "Scappa!"

I passi dei cadetti alle vostre spalle risuonano sinistramente vicini. La voce di Nicco rimbomba tra gli scaffali di pietra: "Da Morante. Voglio da Morante!"

Al primo crocicchio di librerie spingi Ugeene da una parte e ti precipiti dall'altra. Come avevi sperato i cadetti ignorano il tuo amico per inseguire te. Purtroppo i cadetti, con le loro gambe più lunghe delle tue, guadagnano preziosi centimetri ad ogni falcata.

***Effettua una Prova su: DESTREZZA, la difficoltà è d10***
***Bonus:*** *Se possiedi la Competenza: **Atletica** riduci la difficoltà di **-1***
***Malus:*** *Se hai con te la SACCA da VIAGGIO, con dentro almeno un oggetto aumenta la difficoltà di **+1***
*Se superi la prova vai al **99***
*In caso contrario vai al **98***

## 43

*Miserabile assai alla mia vista si parò la Rocca chiamata di Vajherssam. Scavata fin nelle profondità più remote e oscure della montagna, essa fuoriesce appena per tre torri e poche merlature. Come ratti che mai vedono la luce i cavalieri - che cavallo non montano bensì bestie feroci e alate - e i servi loro, vivono strisciano e fornicano nel buio.*

* * *

*Il villaggio di eguale nome della Rocca che lo sovrasta arcigna è da poche e sparse capanne costituito. Fango escrementi e pietre, e pietre l'un l'altre assieme tenute da fango e escrementi riempiono gli occhi al pari delle nari di disgusto profondo. Gli abitanti non sono meglio delle abitazioni. Al mio parere paiono bestie sozze e immonde per nulla degne del Verbo di Dio. Ma il Vescovo ha fortissimamente espresso desiderio ch'essi banchettino alla tavola del Signore. Ubbidientissimo sarò!*

* * *

*Non più sopporto la puzza oscena del villo ne del volgo. Provo gran disgusto ogni qualvolta uno d'essi mi s'avvicina. La Parola di Dio ho rinunciato altresì a provar a spiegare loro. Essi da bestie impure e lascive quali sono non possono comprendere il Verbo. Il signore della Rocca non è migliore dell'ultimo dei suoi porcari; né ha intelletto più fino di una medusa che fluttua nel cielo. Ma a lui e solo a lui devo portare il Credo, lui devo schiacciare sotto il tallone di Nostro Signore, lui inondare di abbacinantissima luce. A seguire tutto verrà da se. I sudditi accetteranno la Parola del Signore, pena l'acciaio, ch'altra voce i villici non hanno a intendere.*

* * *

*L'uomo che m'ospita, nel puzzolente anfratto ch'osa chiamare casa, oggi ha insultato la sacra tonaca ch'indosso. Spinto dal Maligno in persona mi offerse le grazie dubbie e ripugnanti della figlia sua. Essa lasciva al letto mio strisciava con il paterno assenso e invito. La mia furia è stata la furia del Signore. La mia mano è stata la Sua. Per fortuna questa sera entrerò nella Rocca. Una notte al gelo m'avrebbe ucciso. Un giorno ancora tra i barbari m'avrebbe avvelenato l'anima. Devo parlare con il sovrano!*

* * *

*La Rocca è un immondo buco. L'odore dei corpi, assiepati senza distinzione di genere e parentele in un continuo e incestuoso strofinarsi qual vermi ciechi e maledetti in un budello putrefatto è tremendissimo è costante. M'ero illuso che gli uomini della Rocca fossero più nobili ma la stirpe tutta di Audax, gli antichi uomini del mondo rosso, è corrotta nel corpo quanto nello spirito. Sono essi oltre la stessa Pietà Divina?*

* * *

*Ho visto creature miserrime e creature orripilantissime, tali che in alcun luogo civile sarebbero lasciate vivere. Esseri che non si possono definire uomini, bestie che andrebbero soppresse al primo vagito. Gli uomini di queste contrade vivono col Morbo e a lui s'inchinano. Sono vieppiù convinto che non il Maligno li influenzi ma ch'esso li domini tutti apertissimamente e ch'essi a lui si votino nel pensiero e nelle azioni. Ancora il signore della Rocca mi nega attenzione.*

* * *

*Ho visto la Sala del Trono. Le pareti sono lavorate, scavate nella viva roccia della montagna e rifinite, in maniera sapiente e sospetta. Nessuno degli uomini ch'oggi abitano questi anfratti potrebbe operare una simile arte. Nessuno degli strumenti che vedo nelle mani di questi barbari a una simile opera potrebbero condurre. Fino ad ora ho percorso matasse di grotte e cunicoli, del ventre di quella che chiamano Rocca, opere degne di una bestia senza anima o intelletto. Grotte e cunicoli costruiti dagli Audaxiani certissimamente. Ma la Sala del Trono no. Quella è opera di altri intelletti. Il signore di Vajherssam non mi ha degnato di uno sguardo.*

* * *

*Debbo costruire sul mio viso espressioni fasulle e condiscendenti, quando vorrei solo vedere ogni singolo abitante di questa rocca legato su una pira purificatrice e ogni nobile regalato agli strumenti della Santissima Inquisizione. Il Mudryi mi risulta odioso, tanto nelle parole quanto nelle fattezze. Esso si proclama mio pari quando è evidentissimo che anche uno scarafaggio calpestato da un cattolico tacco mi sarebbe infinitamente più affine. Egli m'ha mostrato la scrittura dei suoi avi come se mi fosse di anche minimissimo interesse. Ma debbo fingere e dissimulare poiché egli conosce segreti che neppure i cavalieri nobili immeginano. D'altro canto esso è l'unico a dominarne i segreti di quella lingua misera e atrocemente primitiva. I Mudryi sono i custodi della memoria. Custodi della storia. Custodi delle tradizioni ancestrali. Sicuramente i primi, a mio modestissimo e umilissimo, avviso, che dovranno soccombere, travolti dalla cultura luminosissima del Pontificio Stato.*

* * *

*Comincio a pensare che non tornerò a casa. M'aggravo ogni giorno di più. Che sia volere del Padre Misericordioso dei Cieli e delle Terre che io muoia circondato da barbari senza Dio e senza il conforto dei sacramenti? Se la mia anima prenderà il volo da questo ripugnante covo di pagani riuscirà a trovare la via dei Cieli? Il Mudryi m'ha portato un libro vergato nella sua lingua che lentamente ho iniziato ad imparare. Me l'ha donato credendo di farmi un piacere. Sono racconti, assurde leggende per di più scritti da una femmina. Lo avrei già bruciato se solo avessi la forza di alzarmi.*

* * *

*Ora ho un momento di lucidità ma temo sarà l'ultimo. Già sento il deliquio avanzare. Ho chiesto al Mudryi di portarmi l'inchiostro e l'ho vincolato ad un giuramento. Conserverà queste mie parole, racconto delle vicissitudini e della sconfitta mia, fino a che non verrà un altro Cristiano a cui affidare il diario che ora concludo. Potrebbero volerci secoli ma a te che troverai questo libro io ingiungo e prego: Fuggi! Fuggi lontano da questo luogo maledetto e da questo popolo diabolico. Dai demoni che si muovono e nascondono nelle viscere della terra. Consegna queste parole al Vescovo di Redenzione.*

*Dio abbia pietà della mia anima e spazzi via i miscredenti e i pagani!*

*Prosegui al* ***50***

## 44

*Vuoi visitare il **Padiglione delle Armi e della Guerra Celeste** vai al **121***
*Vuoi visitare il **Padiglione delle Arti e della Cultura Audaxiane** al **61***
*Vuoi visitare il **Padiglione della Natura Selvaggia di Audax** al **111***
*Oppure ti sei stufato del museo e vuoi **uscire** al **104***

## 45

Timoroso ti accosti al confessionale. Ti sistemi sull'inginocchiatoio e ti segni di fronte al crocefisso posto sopra la grata divisoria che ti separa dal sacerdote. Un leggero colpo di tosse dall'altra parte ti indica che il Ministro di Dio è pronto ad ascoltarti.

"*Deus meus ex toto corde poenitet me...*" reciti, pensando a quali cose, tra le tante che hai fatto e pensato dal giorno della tua partenza, siano considerabili peccaminose. Molte, temi. Terminato di recitare *l'Actus Contritionis* cala il silenzio.

Passano i secondi, durante i quali annaspi, aprendo e chiudendo ripetutamente la bocca senza che ne esca alcun suono. Infine è il sacerdote di là della grata a parlare: "Non posso credere che, alla tua età, tu abbia talmente tanti peccati da non sapere da dove iniziare"

La voce è gentile, leggermente arrochita dall'età. Nell'udirla ti senti risollevato, quante volte ti è capitato di ricevere solo silenzi nel buio del confessionale, tanto da temere di star parlando ad un sedile vuoto. Almeno fino a quando il giudizio e la penitenza non venivano espressi da voci taglienti e implacabili.

"Il fatto, padre, è che in questi ultimi giorni sono accadute talmente tante cose... e io ho fatto così tanto che... non sono sicuro di quanto abbia peccato, e di come. Ecco, penso, forse in superbia..."

"Perché non lasci a me il compito di valutare il *tipo* di peccato e non ti limiti a raccontarmi i *fatti*?" t'interrompe il prete. Il tono è sereno, forse con una punta di divertimento, quando aggiunge: "E, se non sei sicuro di cosa raccontare, ti consiglierei di dirmi *tutto quanto,* rigorosamente in ordine cronologico. Di solito questo aiuta per ottenere un esposizione più chiara e una remissione dei peccati più completa, sai?"

Trai un sospiro tremolante quindi racconti del tuo viaggio, delle tue paure e dei sentimenti che provi verso tuo padre, che ti ha costretto a questo esilio. Mano a mano che vai avanti la voce smette di tremare, senti come se un peso ti stesse scivolando lentamente via dal petto.

Senza esitazione parli di Cucnas, della sua sfida e dei tentativi di recuperare lo Spadino. Racconti di Glaby e del disprezzo che provi per lui e per la sua cerchia di leccapiedi. Come un torrente in piena racconti al sacerdote ogni dettagli del tuo viaggio.

*Vai al **5***

## 46

Rimani acquattato nel tuo nascondiglio: il ripiano più basso di una libreria, occupato da rotoli di carta in disfacimento e da escrementi di topo, ancora qualche istante. Poi, cautamente, distendi gli arti indolenziti, quindi ti avvii verso l'uscita.

Un millimetro dietro l'altro socchiudi l'uscio, sbirciando l'atrio della biblioteca. Hai il terrore di vedervi l'Audaxiano, invece scorgi solo il bibliotecario. L'uomo sta sonnecchiando con il mento appoggiato al petto.

*Se vuoi uscire in silenzio? Vai al **119***

*Se vuoi svegliare il bibliotecario? Vai al **109***

## 47

Nonostante l'istinto di sopravvivenza ti stia urlando a gran voce di nasconderti, oppure di dartela a gambe, rimani piantato dove ti trovi. La sagoma caracollante di Ugeene ti supera, ansante. Hai una rapida visione del suo sguardo spaurito. Gli fai cenno di continuare a scappare, quindi ti concentri sui tre adolescenti al suo inseguimento. Solo quando i tre ti sono quasi addosso ti volti, fuggendo in una direzione diversa da quella imboccata da Ugeene. Con soddisfazione ti rendi conto che tutti e tre i cadetti ti vengono dietro, dimenticandosi del tuo amico.

Ora non devi pensar ad altro che a correre. Peccato che le gambe dei tuoi inseguitori, più lunghe delle tue, conquistino terreno ad ogni falcata.

*Aumenta di **+1** il **Grado di Amicizia** con **Ugeene**. Se possiedi l'Oggetto: **Medaglia al Valore,** recuperi fino a **+1 Punto Volontà.***

***Effettua una Prova su: DESTREZZA, la difficoltà è d10***

***Bonus:***_Se possiedi la Competenza: **Atletica** riduci la difficoltà di **-1**_

***Malus:*** _Se hai con te la SACCA da VIAGGIO, con dentro almeno un oggetto, aumenta la difficoltà di **+1**_

*Se superi la prova vai al **99***

*In caso contrario vai al **98***

## 48

Rimani acquattato nel tuo nascondiglio: un'infossatura posta dietro una lapide squadrata, piena di muffa e terriccio umido, ancora qualche istante. Poi, cautamente, distendi gli arti indolenziti e ti ripulisci gli abiti dal fango e dalle macchie di muffa. Ti avvii verso l'uscita del cimitero. Giunto al cancello ti appiattisci contro il muro di cinta, sbirciando cautamente l'esterno. Hai il terrore che l'Audaxiano possa essere ancora nei paraggi. Invece quello che vedi è semplicemente il vicolo, schiacciato tra la chiesa e il museo della Cittadella, completamente deserto.

*Tirando un sospiro di sollievo ti allontani. Vai al **119***

## 49

Ti avvii verso la spianata di cemento dell'antico aerodromo di Termen guardandoti intorno, noti che c'è pochissima gente in giro. Forse, sapendo che questo pomeriggio la Cittadella sarebbe stata invasa da ragazzini urlanti, tutti coloro che potevano hanno evitato di venire fin quassù.

A differenza dei moli moderni, sopraelevati anche di una decina di metri rispetto al livello del suolo, l'antico aerodromo è composto da una spianata di cemento di circa un ettaro sul quale sorgono dei piccoli hangar di lamiera alternati a piattaforme mobili a soffietto e a spessi pali muniti di catene e verricello. Osservi la superficie butterata del molo, domandandoti cosa mai sperassi di trovare, qui, di interessante.

Ad un palo è ancorato un vascello ridicolmente minuscolo. Come spiega una targa si tratta di una riproduzione di un *PaxDomine 650-0* operante nei cieli vaticani tra il 650 e il 660. Insomma come a dire un vecchiume volante. Un abitacolo in legno - probabilmente nel leggero ed economico legno di Adler - non più lungo di sei metri e alto meno di un uomo adulto è appeso tramite cavi d'acciaio ad un pallone aerostatico poco più grande. Ti domandi come diavolo abbiano fatto i tuoi antenati a vincere la Guerra Celeste con quei ridicoli trabiccoli quando, di questo sei sicuro, gli Audaxiani calavano dai cieli sul dorso di orrendi mostri squamosi in grado di distruggere una casa con un solo colpo di coda.

Scuoti la testa, deluso. Non che ti aspettassi poi chissà cosa, ma di sicuro un sacco di cemento, due pali e un ferrovecchio volante non è il massimo.

*Per fortuna non hai perso troppo tempo in questa inutile visita per cui hai la possibilità di cercare qualcosa di più interessante al* ***120***

## 50

Per quanto faticoso da decifrare, il resoconto di Padre Mecaron è decisamente interessante. Peccato non avere il tempo di leggerlo più approfonditamente per scoprire com'era la Rocca di Vajerlsan prima che gli eserciti di Dio la conquistassero. Fai per chiudere il tomo quando questi ti scivola dalle mani. Lo riacchiappi, un attimo prima che tocchi il pavimento, ma una manciata di fogli si stacca dalla rilegatura, finendo in terra. Ti inginocchi a raccoglierli.

Con stupore ti rendi conto che quello che è caduto non è parte del tomo di Padre Mecaron ma qualcos'altro: raccogli un volumetto, non saranno più di una trentina di pagine, rilegato in una morbida copertina in pelle. All'interno anche i fogli sembrano fatti in un qualche materiale che non riconosci. La scrittura è sottile, l'alfabeto, invece, ti è del tutto sconosciuto.

Esaminando attentamente la copertina del tomo di Padre Mecaron capisci cosa è successo: il sottile manoscritto in pelle dev'essere stato cucito all'interno della spessa copertina del diario del sacerdote. Nell'arco dei decenni -o forse dei secoli- le cuciture si sono indebolite. Così nel maneggiare l'antico tomo, senza volere, hai liberato il manoscritto nascosto al suo interno.

Affascinato da questo mistero, osservi lo strano volume, sfogliandone delicatamente le pagine vergate con segni incomprensibili. Su nessuna delle pagine è presente il Visto dell'Indice Pontificio. Tutti i libri, nessuno escluso, presenti sul

suolo vaticano devono essere letti da una sezione del Capitolo della Cultura Cattolica, chiamato Indice, che ne decide la classificazione e, in alcuni casi, la distruzione.

Con trepidazione ti rialzi, stringendo il volume misterioso. Probabilmente nessuno, dai tempi di Padre Mecaron, ha mai letto quelle pagine. Per quanto ne sai potrebbero contenere qualcosa di proibito o di segreto. Devi trovare Ugeene! Forse lui saprà riconoscere quella strana lingua. Ti infili il volume in tasca, rimetti a posto in diario di Padre Mecaron e ti avvii lungo le scaffalature alla ricerca del tuo amico.

*Segna l'Oggetto:* ***Volume Misterioso (P) (S)*** *nel tuo Equipaggiamento quindi:*
*Se possiedi l'Oggetto:* ***Verga*** *vai subito al* ***9***
*Se non possiedi la Verga ma possiedi almeno uno* ***Spadino*** *(il tuo o quello di Cucnas) vai al* ***24***
*Se infine non possiedi nessuno di questi oggetti vai al* ***17***

## 51

Dalla stanza con le armature si diramano una serie di corridoi che conducono a stanze più piccole. Qui puoi ammirare una collezione di armi usate dagli Audaxiani: si tratta in prevalenza di asce d'armi, mazze ferrate a catena, ma anche martelli da guerra, lance e delle strane alabarde con un corto manico e dalle lame spropositatamente grandi. Scopri che i *Vojik* utilizzavano di preferenza corte lance poco più lunghe di un metro e mezzo e delle spesse daghe simili a mannaie. Noti l'assenza pressoché totale di armi a distanza. Non solo delle armi da fuoco che, all'epoca, gli Audaxiani neppure conoscevano, ma anche di archi, balestre o semplici giavellotti. A quanto pare le èlite militari Audaxiane ritenevano l'uso di un arma che colpisse a distanza come l'ultima risorsa dei codardi.

La stanza dedicata alle armi messe in campo dai cattolici, invece, mostra archibugi e rudimentali pistole. Ti domandi se una di quelle armi fosse in grado di perforare le spesse corazze dei signori Audaxiani, se non a distanza ravvicinatissima, ma ne dubiti. Osservi con curiosità il disegno di un prototipo di cannone, caricato con palle a mitraglia, studiato per abbattere gli Scryt.

La tua prima impressione rimane comunque invariata: in caso di corpo a corpo nessuna truppa pontificia poteva avere la benché minima speranza di prevalere, anche se in superiorità numerica. Il vantaggio tattico i cattolici lo avevano solo se riuscivano a mantenere le distanze. Cosa alquanto difficile avendo a che fare con nemici pesantemente corazzati che piombavano inarrestabili dal cielo, cavalcando i mostruosi Scryt. E mentre i soldati vaticani si trovavano a fronteggiare quelle macchine da guerra alate ecco arrivare le truppe dei *Vojik* appiedati a dare manforte ai propri signori e a trasformare le battaglie in un massacro.

Per la prima volta ti rendi conto di come sia stato possibile che un popolo selvaggio, che ignorava l'esistenza stessa delle armi da fuoco, abbia potuto mettere in ginocchio la più grande potenza di Mizar. Almeno fino a che i primi aerostati da combattimento non arrivarono a riequilibrare la situazione.
*Questa immersione nella storia della Guerra Celeste potrebbe averti insegnato qualcosa. Vai al* ***29*** *per vedere se Alenn ha imparato qualcosa.*

## 52

Anche le altre stanze che compongono questo padiglione sono piene di animali impagliati e di pannelli esplicativi ricchi di disegni e di informazioni. Scopri che le montagne Audaxiane, nonostante le condizioni inospitali, ospitano una varietà di forme di vita non molto inferiore a quelle presenti in una qualsiasi altra regione di Mizar. Addirittura è possibile trovarvi specie animali e vegetali di origine terrestre, introvabili in qualunque altro posto del pianeta. Una teoria ipotizza che gli Antichi avessero la capacità di modificare piante e animali a loro piacimento, ancora nel seme o nel ventre materno, scegliendone le caratteristiche che avrebbero avuto una volta nate. Così gli Antichi Audaxiani modificarono flora e fauna terrestre per adattarle quanto più possibile all'ambiente inospitale delle montagne. Nonostante questo la vegetazione terrestre è rara, pochissimi alberi, niente erba né fiori. Le montagne sono una distesa di roccia, coperta da chiazze marroni e grigio di felci rampicanti, licopodi e licheni. Le vallate si coprono di muschi, selaginelle, qualche felce e gli immancabili licheni donandogli colorazioni verde scuro o azzurrine.

Parlando della fauna scopri, con un certo piacere, che la presenza di insetti Selvaggi è molto ridotta, qui gli insetti sono prevalentemente sotterranei, quasi sempre dotati di carapaci o placche dorso-addominali. Salendo lungo la catena evolutiva gli anfibi sono frequenti nelle vallate dove scorrono torrenti e fiumi, durante le brevi estati Audaxiane. Osservi disgustato uno di questi esseri, impagliato, è una creatura bulbosa, dotata di quattro pinne ventrali e due oscene protuberanze che, solo con grande fatica, si potrebbero definire arti. Sparsi su una testa ci sono una manciata di occhietti neri e liquidi. *Manciata* è l'unica parola adatta a descrivere la disposizione assolutamente casuale di quei bulbi oculari. La bocca semiaperta lascia intravedere un organo gonfio e pustoloso di colore rosso e blu che forse è una lingua. Ti auguri con tutto il cuore di non incontrare mai una creatura simile.

Il successivo gradino evolutivo, nonché l'ultimo, almeno prima dell'arrivo degli esseri umani, è occupato dai rettili dei quali c'è una diffusa presenza. Scopri con interesse che i rettili presenti nel nord mizariano appartengono ad una specie - i Terapsidi - a sangue caldo e particolarmente intelligenti. Tra i monti di Audax si possono incontrare lucertole, quasi identiche a quelle che spesso vedevi arrampicarsi sui muri di casa tua, oppure i locodonti, ossia degli erbivori, grandi come un cane di media taglia, dal collo lunghissimo e con la testa triangolare e minuscola, che rappresentavano il principale pasto degli Scryt, prima dell'arrivo degli uomini e delle loro bestie.

*Questa immersione nella flora e nella fauna Audaxiana potrebbe averti insegnato qualcosa. Vai al **92** per vedere se Alenn ha imparato qualcosa.*

## 53

"Ecco fatto, mio fratello sarà contento, per una volta" esclama Nicco, rigirandosi in mano lo Spadino. Non riesci a trattenere le lacrime. Frustrazione e rabbia si accavallano, bruciandoti il petto come tizzoni ardenti, ma tutto quello che Nicco vede sono le tue guance rigate dal pianto e scoppia a ridere. "Il bambino frigna...

forse gli manca la tata. Perché non vai dalla balia e gli dici che l'uomo cattivo ti ha rubato il giochino, *eh*?" quindi, con la naturalezza con cui potrebbe salutare un amico, ti colpisce alla nuca usando il pomo istoriato dello spadino.

Non ti rendi neppure conto che, su ordine di Nicco, vieni gettato in un anfratto scuro. Atterri sopra a qualcosa di morbido e rimani così, stordito e a malapena cosciente, ad ascoltare i passi dei cadetti che si allontanano. I due lacchè si stanno complimentando ad alta voce con Nicco per averti dato quel che ti meritavi.

Il chiacchierio soddisfatto dei ragazzi viene però interrotto bruscamente dalla voce di un uomo.

*Lancia un d6 e somma al risultato il tuo punteggio di ROBUSTEZZA. Quanto hai ottenuto?*

***- 7 o -**: Subisci **1 Ferita Profonda** e **-3 Punti Vigore** (fino a un minimo di 1).*

***- 8 o +:** Subisci **1 Ferita Lieve** e **-2 Punti Vigore** (fino a un minimo di 1).*

*In ogni caso cancella l'Oggetto: **Spadino** (di **Alenn** oppure di **Cucnas** a seconda di quello che era in tuo possesso) dal tuo Equipaggiamento.*

*Vai al **40***

## 54

Nicco irrompe come una furia nei padiglioni del museo, cacciando letteralmente fuori a pedate i pochi studenti che vi trova dentro. Intanto il cadetto si è arrampicato sull'antico pozzo; a meno di due metri dalla tua posizione. Se distogliesse lo sguardo dagli ingressi dei tre padiglioni per girarlo nella tua direzione, non potrebbe non scorgere le tue gambe che sporgono da sotto la panca. Trai un profondo respiro. Nel silenzio del giardino anche quel lieve rumore risuona abbastanza forte da raggiungere l'orecchio del cadetto.

"Chi sei? Vieni fuori di là!" latra, balzando giù dal bordo del pozzo.

Freneticamente ti divincoli, per uscire dal nascondiglio che, improvvisamente, si è tramutato in una trappola. Sei quasi riuscito a districarti, quando due mani ti afferrano per i piedi, trascinandoti fuori. Ti divincoli, scalci, riesci finalmente a metterti in piedi ma qualcuno ti afferra per la vita, gettandoti nuovamente a terra. Hai una fulminea visione di Nicco Cucnas che avanza rapido e ti molla un poderoso calcio al fianco. Tutto diviene di un livido colore rosso.

Devi essere stato colpito altre volte perché quando riapri gli occhi, presumibilmente pochi istanti dopo, anche un braccio e un orecchio ti dolgono. In bocca senti il sapore del sangue. I due cadetti ti sorreggono per le ascelle mentre Nicco sta provvedendo a perquisirti.

*Lancia un d6 e aggiungi al risultato il tuo punteggio di ROBUSTEZZA. Quanto hai ottenuto?*

***- 7 o meno:** subisci **1 Ferita Lieve** e **-3 Punti Vigore** (fino a un minimo di 1)*

***- 8 o più:** Perdi **-3 Punti Vigore** (fino a un minimo di 1)*

*Se hai con te, l'Oggetto: **Verga** (non in uno Spazio Occultato) vai subito al **35***

*Se invece hai con te l'Oggetto: **Spadino** vai al **35***

*Se possiedi uno di questi oggetti ma non li hai con te (oppure se sono occultati) vai al **27***

*Se invece non possiedi nessuno di questi oggetti vai all'**89***

## 55

Mentre osservi il foglietto appoggiato allo stivale fangoso senti qualcosa muoversi nello stomaco. Non è la paura è... è che ti si stanno contorcendo le budella. Un'improvvisa fitta allo stomaco ti fa boccheggiare, senti il sapore acido della bile e un retrogusto dolciastro, causato da tutto quello che ti sei mangiato al *convivio*. Fai appena in tempo a maledire la tua ingordigia e il tuo stomaco debole che dalla gola ti fuoriesce un rumore tutt'altro che educato.

*Vai al **34***

## 56

Una mano ti afferra per una spalla, facendoti fare una mezza giravolta. Un pugno al ventre ti piega in due. I due compagni di Nicco ti afferrano per le braccia, trascinandoti via dalla strada, in una corsa sbilenca.

"Dove... *ufff*... dove andiamo?" domanda il cadetto alla tua destra.

"Questo pesa... cacchio" si sente in dovere di commentare quello a sinistra.

"Muovetevi!" si limita a ordinare Nicco.

Finalmente riesci a immettere una quantità decente di ossigeno nei polmoni. La vista ti si schiarisce abbastanza da capire che state costeggiando il perimetro della chiesa, non vi state però dirigendo verso la facciata di marmo, bensì in direzione del minuscolo cimitero storico posto dietro l'edificio. Ormai nessuno viene sepolto in quel fazzoletto di terra da chissà quanto tempo e dubiti che il posto sia molto frequentato. Se riusciranno a trascinarti lì Nicco e i suoi amici potranno pestarti a sangue senza timore di venire interrotti.

*Subisci **-2 Punti Vigore** (Fino a un minimo di 1).*

*Se possiedi la Competenza: **Divincolarsi** vai al **2***

*In caso contrario vai al **10***

## 57

Ti guardi intorno, pregando intensamente di scorgere Ugeene prima che lo trovino i cadetti. Uno strillo ti fa trasalire.

"Prendete il ciccione" senti urlare Nicco. La voce risuona molto vicina. "Prendetelo, lui ci dirà dov'è da Morante"

Senti uno scalpiccio di passi in fuga e il rumore degli stivali degli inseguitori sul pavimento di pietra. Un lieve lucore ballonzola sul soffitto a volta. Nell'osservarne i movimenti capisci che Ugeene sta fuggendo proprio nella tua direzione.

*Ti nascondi in un ripiano vuoto delle scaffalature? Vai al **59***

*Ti fai vedere in modo da dare a Ugeene modo di fuggire? Vai al **47***

## 58

*Se possiedi l'Oggetto: **Attestato Culturale** oppure **Croce di Madreperla**, oppure se possiedi la Competenza: **Storia, Arte & Letteratura** vai al **15***

*In caso contrario vai al **91***

## 59

Ti tuffi nello spazio semivuoto alla base di una scaffalatura, una sorta di alcova piena solo di pergamene mezze marcite e polvere. Vedi le gambette corte di Ugeene sfrecciarti davanti, seguite a brevissima distanza dagli stivali dei tre cadetti.

Ormai non poi far altro che pregare i Santi Pontefici di Mizar di intercedere presso il Signore Onnipotente perché aiuti il tuo amico.

Per una volta sembra che le tue preghiere vengano ascoltate. In lontananza una porta si apre e una voce d'uomo esclama qualcosa, irritata. Ugeene e i tre cadetti vengono fatti uscire di malagrazia.

*A causa del tuo comportamento non proprio eroico perdi fino a **-1 punto Volontà**. Se possiedi l'Oggetto: **Medaglia al valore** il tuo vile comportamento ti spinge a perdere ulteriori **-2 Punti Volontà**.*
*Vai al **113***

## 60

***Effettua una prova su: FREDDEZZA, la difficoltà è d8***
***Bonus:****Se possiedi la Competenza:* ***Furtività,*** *riduci la difficoltà di* ***-2***
*Se superi la prova vai all'**11***
*In caso contrario vai al **68***

## 61

Senza fretta, godendoti i famigliari effluvi dei fiori, ti incammini verso il Padiglione delle Arti e della Cultura Audaxiana.

Ti accolgono una serie di piccole stanze dalle pareti spesse e imbiancate di fresco. Probabilmente questo, in origine, doveva essere un convento destinato ad ospitare l'ordine dei Cavalieri di Dio, quelli che oggi vengono chiamati Clerici del Papa. A confermare di ciò ci sono i bassorilievi sulle colonnine ai lati di ogni stipite, raffiguranti gli antichi monaci guerrieri, nelle loro lunghe tuniche bianche ornate da una grande croce latina, i cui bracci andavano da dall'estremità di una manica all'altra. I monaci dei bassorilievi sono intenti a pregare, inginocchiati, con la lunga spada bastarda, simbolo del loro ordine, con la punta appoggiata in terra e l'elsa crociata alle fronti.

Il tuo interesse si allontana ben presto dai bassorilievi per concentrarsi sul contenuto della sala. Sculture e vasellame di qualità scadente sono esposti in teche. La cosa più interessante sono i pannelli esplicativi appesi alle pareti; riportano uno studio comparato sulla civiltà Audaxiana e quella Pontificia all'epoca della Guerra Celeste. Inutile dire che è come voler confrontare il vino con l'aceto.

Condannati dal volere Divino a trascinare le proprie esistenze tra le gelide montagne del nord gli Audaxiani sono sopravvissuti grazie una sorta di comunitarismo che faceva capo, non ad un re o nobile, come immaginavi, ma alla Rocca medesima. Tutto ciò che si trovava all'interno dei territori di una Rocca apparteneva alla Rocca. La proprietà privata era considerata un crimine punibile con la

morte, ma non prima di aver subito fantasiose torture sulle cui descrizioni ti soffermi a lungo: una consisteva nel far mangiare alla vittima un parassita Selvaggio che, trovandosi a proprio agio nel colon umano iniziava a proliferare divorando da dentro la povera vittima dopo settimane di sofferenze. Insomma tutto apparteneva alla Rocca di cui i nobili Scrytskin - ovvero coloro che potevano cavalcare i grandi rettili alati chiamati Scryt - erano amministratori e non padroni. Gli Scrytskin vivevano in comune, mangiavano insieme, dormivano assieme in grandi camerate e si lavavano, circa una volta l'anno, tutti insieme facendo sciogliere la neve in grandi vasche di pietra.

La società Audaxiana era così semplice che contemplava solo tre caste: gli ***Scrytskin***, per l'appunto, i ***Vojik***, ossia tutti i figli non primogeniti degli Scrytskin che andavano a costituire l'esercito appiedato delle Rocche, e i ***Biserk*** ossia tutti gli altri, il popolino destinato a lavorare l'arida terra, pascolare le greggi oppure scavare nel sottosuolo alla ricerca di minerali.

L'unico barlume di civiltà in questo popolo che altrimenti non si sarebbe in nulla distinto dalle bestie era dato dai ***Mudryi***, che nella impronunciabile lingua Audaxiana vuol dire *Uomo Saggio*. I Mudryi erano i soli ad aver conservato memoria dell'antica scrittura e dei tempi Antichi, quando anche gli Audaxiani erano un popolo civile. Oltre a saper scrivere i Mudryi erano i soli ad avere conoscenze mediche e naturalistiche che si tramandavano di padre in figlio. Per questo godevano di privilegi speciali, quali il non poter venire uccisi per capriccio da uno Scrytskin e l'avere il permesso di possedere alcune cose, principalmente i propri strumenti di lavoro e i propri familiari, ma scontavano questi privilegi con il disprezzo dei signori delle Rocche che li chiamavano *Zenkha*, ossia effeminati, pervertiti, equiparandoli alle donne che in tutta Audax valevano ancor meno dei Biserk. A discapito di tanta ostilità i Mudryi sono stati in grado di creare qualcosa di vagamente simile a una letteratura. A dimostrazione di ciò puoi leggere la traduzione di un frammento di poema epico, con il testo originale a lato. Un trattato, a dire il vero poco comprensibile, sui migliori metodi di riproduzione degli Scryt e una serie di fiabe per bambini particolarmente truci e tendenti ad un finale tutt'altro che lieto.

*Se vuoi continuare ad esaminare le altre stanze di questo padiglione vai al* ***96***
*Se vuoi visitare un'altro padiglione vai al* ***44***
*Se invece vuoi uscire dal Museo vai al* ***104***

## 62

Dopo aver lanciato un occhiata da: *Ti-prego-non-ti-mettere-nei-guai* al tuo amico, acceleri il passo lasciandotelo alle spalle. Conoscendo Etan hai la matematica certezza che non esaudirà la tua preghiera.

Quando lo raggiungi, Ugeene è ancora con il naso per aria che si guarda intorno. Non sembra essersi accorto dell'assenza tua e di Etan.

*Vai al* ***12***

## 63

Ad un certo punto ti rendi conto che Etan non si trova più al tuo fianco. Intorno riesci a scorgere solo una foresta di pennacchi rossi e di divise tutte uguali. Stai per dare di gomito a Ugeene, che continua a osservare estasiato i comignoli e i muri sudici di Termen, quando per una frazione di istante intravedi il volto affilato di Etan. Si trova molto indietro, quasi in fondo alla colonna, e si sta guardando intorno nervosamente.

Lasciando stare Ugeene ti metti a camminare all'indietro, fino a raggiungere Etan. Nel sentire la tua voce il tuo amico sobbalza. Dal suo sguardo capisci chiaramente che si stava preparando a fare qualcosa di sconsiderato, come suo solito.

"Torna avanti" ti dice, accompagnando le parole con ampi gesti delle mani. "Io sto bene, ora vi raggiungo, torna da Ugeene!"

"Etan..." dici, non sapendo come continuare.

"Dai... davvero, non faccio nulla... ora vi raggiungo... giuro" t'implora lui, ora giungendo le mani a mo' di preghiera, ora facendo cenno di andartene.

***Effettua una prova su: LOGICA, la difficoltà è d8***
***Bonus:****Se hai la Competenza:* ***Empatia*** *diminuisci la difficoltà di* ***-2***
*Se superi la prova vai al* ***105***
*In caso contrario vai al* ***62***

## 64

Slacciata la giacca e la camicia di lino sottostante, estrai la pesante **chiave di ferro di Nergorio**. Esamini l'oggetto con le mani che non smettono di tremare: il proiettile ti ha colpito con una forte angolazione ed è stato deviato dall'impugnatura del *passepartout*. Ora la parte posteriore della chiave è ritorta al punto da rendere difficile impugnarla. Ma ti ha salvato la vita. A parte un grosso livido che ti si sta già formando all'altezza del cuore, l'unico segno che hai è un graffio lungo il costato, là dove il proiettile ti ha sfiorato. Per fortuna l'estremità dentata della chiave non sembra che abbia riportato danni, ti domandi se sia ancora in grado di aprire serrature e lucchetti. Scacci il pensiero, catalogandolo come "*inutile*". La verità è che è appena accaduto un *miracolo*. Dovrai riflettere attentamente a quanto successo oggi. Il Signore non elargisce miracoli con facilità. Probabilmente il fatto che tu sia ancora vivo fa parte di un Suo disegno.

Ma ci penserai un'altra volta. Adesso devi allontanarti prima che arrivi qualcuno.

*Subisci* ***1 Ferita Lieve*** *e perdi fino a* ***-3 Punti Vigore****.*
*Aggiorna il nome dell'Oggetto:* ***Passepartout di Nergorio*** *in:* ***Passepartout di Nergorio (danneggiato).***
*Il miracolo di cui sei stato oggetto ti consente di recuperare fino a* ***+3 Punti Volontà****.*
*Se Alenn è arrivato a* ***0 Punti Vigore****, sviene, vai al* ***66***
*In caso contrario dove si trova Alenn?*
*Nella* ***Biblioteca****? Vai al* ***46***
*Nel giardino interno del* ***Museo****? Vai al* ***19***
*Nella* ***Chiesa****? Vai all'****81***
*Nel antico* ***Cimitero*** *dietro la chiesa? Vai al* ***48***

## 65

Pazzesco!

La parte razionale di te si aspettava una mezza delusione dall'interno del vascello. Essendo una riproduzione destinata a rimanere in eterno ancorata al proprio palo pensavi di trovare un ambiente spoglio. Travetti d'acciaio a vista e cartongesso, o qualcosa del genere. Invece quel che i tuoi occhi ammirano è la ricostruzione fedele dell'interno del velivolo, così come doveva presentarsi un secolo e mezzo fa. Un'antica bombarda riposa sul proprio affusto a prua. La poppa è occupata dai meccanismi di virata e dalla caldaia che riscalda l'aerogas per il volo. Due amache sono ripiegate in un angolo vicino a due casse, una contenenti cibo e medicinali e l'altra per le munizioni. Arcaici archibugi fanno bella mostra di se appesi ad una parete.

Affascinato sfiori tutti questi oggetti cercando di immaginare come potesse essere la vita di bordo: in volo anche per giorni e giorni consecutivi, sempre piegati in due, visto che persino tu devi stare attento a non sbattere la testa nel soffitto. La cura con cui questo velivolo è stato ricostruito ha del maniacale, tanto più che è evidente che al pubblico non deve essere concesso visitarlo. Infatti tutto ha un aspetto immacolato. Lo stesso carbone, ordinatamente impilato vicino alla caldaia spenta, sembra scintillante. Dopo aver accarezzato l'acciaio e la ghisa della bombarda ti avvicini alla postazione di guida a poppa. In sostanza il tutto è composto dalla caldaia e da un unico timone direzionale collegato con un elica esterna. Tenuta aperta da una pesante bussola c'è un'antica mappa. Delicatamente la prendi, esaminandola meglio. Non ti eri sbagliato. Quella che stringi tra le mani sembra proprio una cartina militare originale della zona montuosa di Vajerlsan. È dettagliatissima e ci sono numerosi appunti a margine vergati da un qualche antico aeronavigatore.

Con la mappa in una mano, afferri con l'altra il calcio di uno degli archibugi appesi e la tua fantasia prende il volo. Alenn da Morante, il capitano del velivolo, pronto a condurlo in battaglia. Tu e il tuo equipaggio dovrete respingere uno stormo di dieci rettili volanti, cavalcati da nobili Audaxiani coperti da corazze d'acciaio e...

Un improvviso rumore di passi sotto di te ti fa trasalire. Un concitato vociare di ragazzi ti riporta nel secolo e nel luogo attuali. Improvvisamente realizzi che se qualche adulto ti trovasse qui, o ti vedesse scendere dalla scaletta, finiresti in un mare di guai. Un ammonimento non te lo toglierebbe nessuno. Così rimani immobile, in attesa che il vociare si allontani. Conti lentamente fino a sessanta, quindi ti precipiti giù dalla scaletta.

Nessuna voce si alza nell'aria quieta del pomeriggio. Ti sei allontanato di appena una manciata di passi quando ti accorgi di stringere ancora in pugno la mappa di Vajerlsan, arrotolata. La osservi indeciso. Ti volti verso il velivolo, ma scorgi due uomini che, dal margine del molo, si stanno dirigendo proprio verso di te. Rapidamente ti infili la mappa in tasca.

*Segna nel tuo inventario l'Oggetto:* ***Mappa di Vajerlsan (P).***

*Non ti resta che tornare indietro e pensare a come sfruttare al meglio il poco tempo che ti rimane. Vai al* ***107***

## 66

L'ultima cosa che ricordi è che ti sei alzato in piedi, o meglio che ci hai provato, perché è allora che il mondo ha iniziato a girare vorticosamente mentre una cortina nera calava sui tuoi occhi.

*-Mi sono solo alzato troppo in fretta-* pensi *-adesso smette di girare... adesso...-*

*Cadi a terra, svenuto. Nel poco tempo in cui rimani incosciente recuperi:*

*Se la tua Abilità: ROBUSTEZZA è pari a 5 o meno recuperi fino a* ***+1 Punti Vigore***

*Se la tua Abilità: ROBUSTEZZA è pari a 6 o più recuperi fino a* ***+2 Punti Vigore***

*Se possiedi la Competenza:* ***Tempra****, recuperi* ***+1 Punto Vigore*** *extra.*

*Vai al* ***123***

## 67

*Miserabile assai alla mia vista si parò la Rocca chiamata di Vajherssam. Scavata fin nelle profondità più remote e oscure della montagna, essa fuoriesce appena per tre torri e poche merlature. Come ratti che mai vedono la luce i cavalieri - che cavallo non montano bensì bestie feroci e alate - e i servi loro, vivono strisciano e fornicano nel buio.*

* * *

*Il villaggio di eguale nome della Rocca che lo sovrasta arcigna è da poche e sparse capanne costituito. Fango escrementi e pietre, e pietre l'un l'altre assieme tenute da fango e escrementi riempiono gli occhi al pari delle nari di disgusto profondo. Gli abitanti non sono meglio delle abitazioni. Al mio parere paiono bestie sozze e immonde per nulla degne del Verbo di Dio. Ma il Vescovo ha fortissimamente espresso desiderio ch'essi banchettino alla tavola del Signore. Ubbidientissimo sarò!*

* * *

*Ho incontrato il Mudryi di Vajherssam, il nome è impronunciabile simile come tutti l'altri a singhiozzi e rutti. Il Mudryi parrebbe amichevole se non fosse che alla vista della Croce Santissima di Nostro Signore esso non è caduto in ginocchio prostrato dall'illuminazione. Ha avuto l'ardire di volermi parlare delle ributtanti sue divinità - un aberrante accozzaglia di creature antropomorfe e zoomorfe. L'ho subito tacitato. Forse mi permetterà di entrare nella Rocca.*

***

*Non più sopporto la puzza oscena del villo ne del volgo. Provo gran disgusto ogni qualvolta uno d'essi mi s'avvicina. La Parola di Dio ho rinunciato altresì a provar a spiegare loro. Essi da bestie impure e lascive quali sono non possono comprendere il Verbo. Il signore della Rocca non è migliore dell'ultimo dei suoi porcari; né ha intelletto più fino di una medusa che fluttua nel cielo. Ma a lui e solo a lui devo portare il Credo, lui devo schiacciare sotto il tallone di Nostro Signore, lui inondare di abbacinantissima luce. A seguire tutto verrà da se. I sudditi accetteranno la Parola del Signore, pena l'acciaio, ch'altra voce i villici non hanno a intendere.*

* * *

*L'uomo che m'ospita, nel puzzolente anfratto ch'osa chiamare casa, oggi ha insultato la sacra tonaca ch'indosso. Spinto dal Maligno in persona mi offerse le grazie dubbie e ripugnanti della figlia sua. Essa lasciva al letto mio strisciava con il paterno assenso e invito. La mia furia è stata la furia del Signore. La mia mano è stata la Sua. Per fortuna questa sera entrerò nella Rocca. Una notte al gelo m'avrebbe ucciso. Un giorno ancora tra i barbari m'avrebbe avvelenato l'anima. Devo parlare con il sovrano!*

* * *

*La Rocca è un immondo buco. L'odore dei corpi, assiepati senza distinzione di genere e parentele in un continuo e incestuoso strofinarsi qual vermi ciechi e maledetti in un budello putrefatto è tremendissimo è costante. M'ero illuso che gli uomini della Rocca fossero più nobili ma la stirpe tutta di Audax, gli antichi uomini del mondo rosso, è corrotta nel corpo quanto nello spirito. Sono essi oltre la stessa Pietà Divina?*

* * *

*Ho visto creature miserrime e creature orripilantissime, tali che in alcun luogo civile sarebbero lasciate vivere. Esseri che non si possono definire uomini, bestie che andrebbero soppresse al primo vagito. Gli uomini di queste contrade vivono col Morbo e a lui s'inchinano. Sono vieppiù convinto che non il Maligno li influenzi ma ch'esso li domini tutti apertissimamente e ch'essi a lui si votino nel pensiero e nelle azioni. Ancora il signore della Rocca mi nega attenzione.*

* * *

*Ho visto la Sala del Trono. Le pareti sono lavorate, scavate nella viva roccia della montagna e rifinite, in maniera sapiente e sospetta. Nessuno degli uomini ch'oggi abitano questi anfratti potrebbe operare una simile arte. Nessuno degli strumenti che vedo nelle mani di questi barbari a una simile opera potrebbero condurre. Fino ad ora ho percorso matasse di grotte e cunicoli, del ventre di quella che chiamano Rocca, opere degne di una bestia senza anima o intelletto. Grotte e cunicoli costruiti dagli Audaxiani certissimamente. Ma la Sala del Trono no. Quella è opera di altri intelletti. Il signore di Vajherssam non m'ha degnato di uno sguardo.*

* * *

*Debbo costruire sul mio viso espressioni fasulle e condiscendenti, quando vorrei solo vedere ogni singolo abitante di questa rocca legato su una pira purificatrice e ogni nobile regalato agli strumenti della Santissima Inquisizione. Il Mudryi mi risulta odioso, tanto nelle parole quanto nelle fattezze. Esso si proclama mio pari*

*quando è evidentissimo che anche uno scarafaggio calpestato da un cattolico tacco mi sarebbe infinitamente più affine. Egli m'ha mostrato la scrittura dei suoi avi come se mi fosse di anche minimissimo interesse. Ma debbo fingere e dissimulare poiché egli conosce segreti che neppure i cavalieri nobili immeginano. D'altro canto esso è l'unico a dominarne i segreti di quella lingua misera e atrocemente primitiva. I Mudryi sono i custodi della memoria. Custodi della storia. Custodi delle tradizioni ancestrali. Sicuramente i primi, a mio modestissimo e umilissimo, avviso, che dovranno soccombere, travolti dalla cultura luminosissima del Pontificio Stato.*

* * *

*Il Mudryi m'ha condotto nei cunicoli antichissimi. Chiaramente a qualsiasi mente ferrata nelle Antiche questioni appare l'evidenza che tali anfratti non da mano umana sono stai scavati. Vedo ovunque il segno degli Antichi. Se solo trovassi qualcosa di tangibile potrei far ricredere i dotti dell'Accademia. Intanto la mia salute vacilla. L'aria entra nel mio torace fischiando e sono sempre stanco. Ho rifiutato le cure di quello stregone del Mudryi, affido la mia vita e l'esito della mia missione a Dio Onnipotente.*

* * *

*Il signore della Rocca m'ha concesso udienza! Quel barbaro incivilissimo e ignorantissimo. Le cloache di Redenzione non puzzano che un'infima particella di quant'olezzava lui. La sua mente era chiusa alla luce Divina. Idolatra! Ha riso delle Scritture. RISO! Sono arrivato alla conclusione che non c'è redenzione per questi selvaggi, che chiamarli uomini è un insulto per tutta l'umanità. Appena starò meglio e la tosse si sarà chetata ripartirò verso sud e comunicherò le mie conclusioni al Vescovo.*

* * *

*Comincio a pensare che non tornerò a casa. M'aggravo ogni giorno di più. Che sia volere del Padre Misericordioso dei Cieli e delle Terre che io muoia circondato da barbari senza Dio e senza il conforto dei sacramenti? Se la mia anima prenderà il volo da questo ripugnante covo di pagani riuscirà a trovare la via dei Cieli? Il Mudryi m'ha portato un libro vergato nella sua lingua che lentamente ho iniziato ad imparare. Me l'ha donato credendo di farmi un piacere. Sono racconti, assurde leggende per di più scritti da una femmina. Lo avrei già bruciato se solo avessi la forza di alzarmi.*

* * *

*Ora ho un momento di lucidità ma temo sarà l'ultimo. Già sento il deliquio avanzare. Ho chiesto al Mudryi di portarmi l'inchiostro e l'ho vincolato ad un giuramento. Conserverà queste mie parole, racconto delle vicissitudini e della sconfitta mia, fino a che non verrà un altro Cristiano a cui affidare il diario che ora concludo. Potrebbero volerci secoli ma a te che troverai questo libro io ingiungo e prego: Fuggi! Fuggi lontano da questo luogo maledetto e da questo popolo diabolico. Dai demoni che si muovono e nascondono nelle viscere della terra. Consegna queste parole al Vescovo di Redenzione.*

*Dio abbia pietà della mia anima e spazzi via i miscredenti e i pagani!*

*Prosegui al* ***50***

## 68

"Ehi, tu, fermo!" La voce di uno dei cadetti ti fa balzare il cuore in gola. "Fatti riconoscere!"

Senza perdere un istante ti precipiti lungo i passaggi ricolmi di libri. I tre cadetti t'inseguono. Le loro gambe, più lunghe delle tue, guadagnano rapidamente terreno.

***Effettua una prova su: DESTREZZA, la difficoltà è d8***

***Bonus:****Se possiedi la Competenza:* ***Atletica*** *riduci la difficoltà di* ***-1***

***Malus:*** *Se hai con te la SACCA da VIAGGIO con dentro almeno un oggetto aumenta la difficoltà di* ***+1***

*Se superi la prova vai al* ***99***

*In caso contrario vai al* ***98***

## 69

Slacciata la giacca e la camicia di lino sottostante, estrai il **coltello a serramanico intagliato** dal tuo amico Clodario. Esamini l'oggetto con le mani che non smettono di tremare: il proiettile ti ha colpito con una forte angolazione ed è stato deviato dal manico in legno del coltellino. Provi ad aprirlo, scoprendo con sollievo che la lama, seppur con una certa resistenza, scorre ancora nella guida ed è integra. Il manico invece è rovinato, tanto che il tuo stemma e le iniziali, faticosamente incise da Clodario, sono ormai irriconoscibili. Però ti ha salvato la vita. Le probabilità che succedesse una cosa simile sono una su... non sai neppure immaginarlo! Stringi con forza il coltellino danneggiato. Stordito scuoti la testa, cercando di accettare la verità. E la verità è che è appena accaduto un *miracolo*. Il Signore ha posato la Sua mano sulla tua testa. Dovrai riflettere attentamente a quanto successo oggi. Il Signore non elargisce miracoli con facilità. Probabilmente il fatto che tu sia ancora vivo fa parte di un Suo disegno.

Ma ci penserai un'altra volta. Adesso devi allontanarti prima che arrivi qualcuno.

*Subisci* ***1 Ferita Lieve*** *e perdi fino a* ***-2 Punti Vigore****.*

*Modifica il nome dell'Oggetto:* ***Coltellino Intagliato*** *in:* ***Coltellino intagliato (danneggiato).***

*Il miracolo di cui sei stato oggetto ti fa recuperare fino a* ***+3 Punti Volontà****.*

*Se Alenn è arrivato a* ***0 Punti Vigore****, sviene, vai al* ***66***

*In caso contrario dove si trova Alenn?*

- *Nella* ***Biblioteca****? Vai al* ***46***
- *Nel giardino interno del* ***Museo****? Vai al* ***19***
- *Nella* ***Chiesa****? Vai all'****81***
- *Nel antico* ***Cimitero*** *dietro la chiesa? Vai al* ***48***

## 70

"Il custode ha detto che è entrato qui, da solo" sta dicendo Cucnas, mentre tu scivoli sotto la panca di pietra. Riesci ad intravedere i tre attraverso le spine di un cespuglio di rose che, con la panchina, ti copre quasi completamente alla vista.

"Però è assurdo che quel vecchiaccio ci abbia costretto a pagare per entrare" si lamenta un cadetto tarchiato alla destra di Cucnas. "Mica vogliamo visitare il suo stupido museo, no? Noi vogliamo solo trovare quel piccolo bastardo e suonargliele"

"Non ti lamentare, ci ha fatto lo sconto, no? E poi tu non hai pagato nulla, i soldi li ha tirati fuori Nicco" replica l'altro cadetto, allampanato e con un gran nasone, a sinistra di Cucnas.

"Silenzio voi due" sibila Nicco, sondando il chiostro con lo sguardo. "Il piano è semplice: troviamo da Morante, gli diamo una bella ripassata e ce ne torniamo al *convivio* a bere. Ascoltate cosa faremo, adesso..."

Ti guardi attorno. Purtroppo dalla tua posizione non riesci a vedere alcuna via di fuga, inoltre nel silenzio del chiostro ogni tuo movimento potrebbe venire udito.

"Ma tuo fratello non aveva detto solamente di tenerlo d'occhio?" domanda uno dei cadetti.

"Sì, come no, così ci giochiamo tutto il pomeriggio" ribatte brusco Nicco. "Ascoltate me: prendiamo da Morante e lo riduciamo pesto, ma così pesto, che non potrà fare proprio nulla di nulla per oggi, così non avremo bisogno di sorvegliarlo, capito?"

"Io però non capisco perché dobbiamo obbedire agli ordini di un *piccolo*, Nicco" si lamenta il cadetto alto, per poi subito retrocedere di un passo davanti allo sguardo omicida di Cucnas.

"Attento a come ne parli, è mio fratello!" ruggisce. "E poi, io non obbedisco a nessuno... sto solo facendo un favore ad Alec, ecco!"

"Sarà, pero anche a me sembra una bella perdita di tempo" replica, per nulla intimorito il cadetto grosso. "Tu sei mio amico ma Alecsandro non è mica il mio di fratello. Non mi va di perdere tempo per un moccioso"

"Anche se l'idea di pestare quel da Morante non è malvagia" aggiunge rapidamente l'altro ragazzo, nel vedere le vene del collo di Nicco gonfiarsi.

Nicco fronteggia per un attimo i suoi amici, aprendo e chiudendo le dita come se si apprestasse a strangolarli. Poi, come se stesse facendo un ammissione dolorosa, dice: "Non lo facciamo mica *Deus et gratia*! Mentre noi teniamo d'occhio il suo nemico mio fratello ha promesso di procurarci delle bottiglie di birra. Io non ve lo avevo detto per... *ehm*, per farvi una sorpresa"

A quelle parole i due cadetti si galvanizzano. "E allora cosa aspettiamo? Troviamo quel *piccolo* e facciamolo nero" esultano, quasi all'unisono.

"Tu" ordina Nicco, rivolto al ragazzo grosso. "Piazzati qui, davanti al ingresso, non fare entrare nessuno. Se da Morante tenta di scappare il tuo compito è fermarlo" poi rivolgendosi all'altro compagno: "Tu invece trovati un posto da cui puoi tenere d'occhio tutti gli ingressi. Non voglio che quello si metta a giocare a rimpiattino mentre io lo cerco" detto questo Nicco si avvia verso il primo padiglione, mentre il cadetto più magro viene dritto nella tua direzione.

***Effettua una Prova sulla Abilità: FREDDEZZA, la difficoltà è d8***
***Bonus:****Se possiedi la Competenza:* ***Furtività,*** *riduci la difficoltà di* ***-2***
*Se superi la prova vai al* ***7***
*In caso contrario vai al* ***54***

## 71

Slacciata la giacca e la camicia di lino sottostante, estrai la grande **croce di madreperla**, ora con un braccio spezzato. Esamini l'oggetto con le mani che non smettono di tremare: il proiettile ti ha colpito con una forte angolazione, è stato deviato dalla croce, o meglio da uno dei bracci della croce che è finito in mille pezzi - molti dei quali ti si sono conficcati in profondità sottopelle - salvandoti da morte certa. Le probabilità che succedesse una cosa simile sono una su... non sai neppure immaginarlo!

Stringi con forza la Croce danneggiata. Non puoi negarlo, la verità è che è appena accaduto un *miracolo*. Il Signore ha posato la Sua mano sulla tua testa usando come mezzo per salvarti proprio il Suo Sacro Segno. Dovrai riflettere attentamente a quanto successo oggi. Il Signore non elargisce miracoli con facilità. Probabilmente il fatto che tu sia ancora vivo fa parte di un Suo disegno.

Ma ci penserai un'altra volta. Adesso devi cercare di allontanarti prima che qualcuno, attirato dallo sparo, ti scopra e pensi di punirti.

*Subisci **1 Ferite Lieve** e perdi fino a **-4 Punti Vigore**.*

*Modifica il nome dell'Oggetto: **Croce in Madreperla** in: **Croce in Madreperla (danneggiata).***

*L'evidente miracolo di cui sei stato oggetto ti consenti di recuperare fino a **+5 Punti Volontà**.*

*Se Alenn è arrivato a **0 Punti Vigore**, sviene, vai al **66***

*In caso contrario dove si trova Alenn?*

*- Nella **Biblioteca**? Vai al **46***

*- Nel giardino interno del **Museo**? Vai al **19***

*- Nella **Chiesa**? Vai all'**81***

*- Nel antico **Cimitero** dietro la chiesa? Vai al **48***

## 72

"Etan senti, io..."

"Togliti il cappello" ordina Etan che, evidentemente, non ti sta ascoltando.

"No, ascolta..."

"Con questi pennacchi siamo troppo visibili..." prosegue imperterrito, levandoti dalla testa il tuo kepì. Solo ora i suoi occhi incrociano il tuo sguardo e il sorriso gli si congela mentre la faccia gli si allunga in un'espressione scontrosa. "... tu non hai intenzione di venire con me, vero?"

"Scusa Etan ma... ci ho pensato e non credo sia una cosa sensata..."

Con un gesto il tuo amico ti interrompe. Gli occhi saettano, nel tentativo di tenere d'occhio contemporaneamente tutti i cadetti. Il vicolo laterale ormai è vicinissimo. "Va bene, va bene" mormora, con l'espressione di chi pensa che in realtà vada tutto male. "Ti è presa fifa e ci hai ripensato, lo capisco... anzi, non avrei neanche dovuto proporti di venire con me. Ora però... scusa ma io... vado!"

Con quattro rapide falcate Etan si allontana dalla colonna e si intrufola nel vicolo proprio mentre vi passate davanti.

Continui a camminare in coda alla colonna per qualche tempo, le mani in tasca, pensieroso. Alla fine ti risolvi ad aumentare l'andatura fino a raggiungere nuo-

vamente Ugeene.

"Hai visto Etan?" ti domanda lui non appena lo affianchi.

"Io... non so, sarà da qualche parte" bofonchi, aggiungendo il senso di colpa dovuto alla bugia a quello che ti sta già stringendo il petto per aver abbandonato Etan. Per fortuna Ugeene non nota nulla di strano nella tua voce e ricomincia a guardarsi intorno, affascinato.

Ri*duci di* ***-1*** *il* ***Grado di Amicizia*** *con* ***Etan Luxer***.

*Vai al* ***12***

## 73

Lasciata alle vostre spalle la piazzetta, e i deliziosi odori di cibo provenienti dalle bancarelle ambulanti, vi immettete in una strada che si snoda leggermente in salita.

"*Ehi*, ma Etan dov'è" alla domanda di Ugeene stacchi gli occhi dai muri sporchi per guardarti attorno. In effetti del tuo amico non c'è traccia ma, d'altronde, potrebbe trovarsi a pochi passi da te e tu non lo vedresti tra la schiera di cappelli piumati e di divise tutte uguali. Rispondi a Ugeene allargando le braccia e scuotendo il capo. Lui annuisce con una scrollata di spalle. Probabilmente vi ritroverete una volta giunti a destinazione.

*Vai al* ***12***

## 74

Per adesso andrai a dare un occhiata al Museo di Termen. Speri che contenga un sacco di armi o, magari, qualche mummia di antichi re Audaxiani. Il tuo entusiasmo ha un brusco arresto quando, arrivato di fronte all'ingresso, ti trovi davanti ad una targa di bronzo scritta in ampi caratteri:

MUSEO DIOCESANO DI TERMEN
ENTRATA LIBERA SU OFFERTA ALLA DIOCESI
(NON INFERIORE A 10 CENTESIMI)

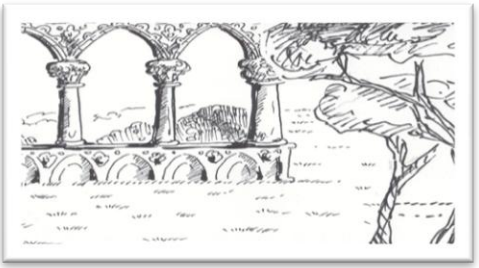
Dieci centesimi per visitare il museo... dieci! Sei allibito. Che razza di pezzente è il vescovo di Termen per pretendere un obolo dagli assetati di conoscenza? I musei, come gli ospizi o le mense di carità, dovrebbero essere gratuiti per tutti, pensi. O per lo meno a tutti i maschi battezzati dell'Impero.

*Se vuoi pagare* ***10 Cent*** *per entrare nel museo, cancella dal tuo borsello tale cifra e vai al* ***75***

*In caso contrario puoi:*

*- Tornare al* ***120*** *per pensare a qualcos'altro, di più economico, da fare.*

*- [Se possiedi l'Oggetto:* ***Passpartout di Nergorio***] *il tuo carattere ribelle ti spinge a cercare un modo per entrare senza pagare al* ***77***



## 75

Dopo un breve corridoio sbuchi in un chiostro, circondato da colonne raffiguranti animali, prevalentemente cavalli. Il giardino interno è ombreggiato da quattro alberi ad alto fusto, e adornato da eleganti panchine in ferro battuto e vivaci aiuole fiorite - ti rendi conto che, da quando hai abbandonato Redenzione, questa è la prima volta che vedi dei fiori, veri, autentici fiori Umani e non le orrende infiorescenze Selvagge che infestano Mizar. Nel centro del giardino c'è un pozzo dall'aria antica. Il camminamento interno del chiostro si apre su tre padiglioni che costituiscono il museo vero e proprio.

*Decidi se visitare il **Padiglione delle Armi e della Guerra Celeste** vai al **121***
*O preferisci il **Padiglione delle Arti e della Cultura Audaxiane** al **61***
*Oppure ti attira di più il **Padiglione della Natura Selvaggia** di **Audax** al **111***

## 76

Nel comprendere il senso delle tue parole il volto di Ugeene impallidisce. Che l'idea non gli piaccia è comprensibile ma non puoi permettere che le sue titubanze facciano scoprire entrambi. Con gesti imperiosi lo spingi lontano, quindi corri a rintanarti dietro le pile di volumi. Nella penombra ti senti praticamente invisibile. Speri che Ugeene sia rapido nel trovarsi un altro nascondiglio altrettanto valido.

Un improvviso richiamo infrange le tue speranze. "*Ehi*, Nicco, qui c'è il ciccione"

"Prendiamolo" strilla Nicco. "Prendiamolo, lui ci dirà dov'è da Morante"

Ugeene squittisce terrorizzato, i rumori dell'inseguimento si allontanano rimbombando sulle arcate di pietra. Sdraiato al sicuro nel tuo nascondiglio non puoi far altro che stringere i pugni fino a conficcarti le unghie nella carne, preghi i Santi Pontefici di Mizar di intercedere presso il Signore Onnipotente perché aiuti il tuo amico. Ma non puoi fare a meno di sentirti in colpa.

Per una volta sembra che le tue preghiere vengano ascoltate. In lontananza una porta si apre e una voce rude d'uomo esclama qualcosa, irritata. Ugeene e i tre cadetti vengono fatti uscire di malagrazia.

*Diminuisci di **-2** il **Grado di Amicizia** con **Ugeene**.*
*Inoltre perdi fino a **-1 punto Volontà**. Se possiedi l'Oggetto: **Croce di madreperla o Medaglia al Valore,** il tuo vile comportamento ti fa perdere un ulteriore **-1 Punti Volontà**.*
*In ogni caso vai al **113***

## 77

Il museo è un edificio antico costruito con massi squadrati di pietra grigia e porosa. Piccole finestrelle a bifora, ornate da riquadri di vetro colorato saldati con lo stagno, si aprono lungo il suo perimetro. Con le mani in tasca, fischiettando, fai il giro dell'edificio. Il lato sud il museo confina con un misero giardino al centro del quale sorge la chiesa della Cittadella. Sporadici passanti ti dissuadono dal rimanere troppo in vista. Voltato l'angolo ti trovi a percorrere un passaggio strangolato tra il muro del museo e le mura perimetrali della Cittadella stessa. Il vicolo è avvolto nell'ombra, inoltre sugli spalti non c'è nessuno - e perché mai dovrebbe esserci qualcuno, d'altronde? - l'unico problema è che qui non sembrano esserci finestre. Acceleri il passo, iniziando a temere di star solo perdendo tempo, quando scorgi una finestrella, un'aggiunta recente all'antico muro, aprirsi poco sopra la tua testa. Un uomo adulto non potrebbe mai entrare la dentro ma tu, forse, potresti riuscirci.

*Solo se il tuo punteggio di STAZZA è pari o inferiore a 4 puoi:*

***Effettua una Prova su: DESTREZZA, la difficoltà è d10***

***Bonus:*** *Se hai la Competenza:* ***Equilibrio****, riduci la difficoltà di* ***-2***

***Malus:*** *Se hai con te la SACCA da VIAGGIO, con dentro almeno un oggetto, aumenta la difficoltà di* ***+1***

*Se superi la prova vai al* ***16***

*Se non puoi entrare dalla finestrella oppure se non superi la prova puoi decidere:*

*- Di spendere quei soldi ed entrare nel museo dalla porta principale. In tal caso cancella* ***-10 Cent*** *e vai al* ***75***

*- Allontanarti dal Museo e pensare a come impiegare quel che ti rimane del pomeriggio al* ***120***

## 78

L'oscurità si riempie di odori: polvere da sparo, stoffa e carne bruciati, il puzzo nauseabondo del sangue.

Un urlo. Spalanchi gli occhi. Un uomo sta urlando, fastidiosamente, poco lontano dalle tue orecchie, vorresti girare la testa per dirgli di starsene un po' zitto, peccato che tu non riesca a muoverti.

Finalmente l'uomo smette di strillare e viene ad accucciarsi di fianco a te. Si tratta di un individuo anziano con una rada barba bianca che gli incornicia il volto. I suoi lineamenti però ti appaiono confusi, così come le sue parole. E' come se una cortina di nebbia si stesse sollevando tra te e lui. Muovi le labbra per dirgli di stare tranquillo, che non stai poi così male. Ma la bocca ti si riempie di sangue e le parole affogano in un basso gorgogliare.

La nebbia si espande, dilaga, fino a sommergere tutta le realtà, mentre la luce declina sempre di più.

Fino a spegnersi.

***FINE***

## 79

Vi inoltrate in un dedalo di scaffalature colme di documenti. A ogni scaffale una targa d'ottone riporta un numero e una lettera, ma questo non serve a mitigare l'impressione di disordine che pervade l'ambiente silenzioso. Silenzioso davvero, visto che non sembra proprio esserci nessuno a parte tu e Ugeene.

Il tuo amico passa, estatico, di fianco agli scaffali sfiorando con le dita, già nere di polvere, i dorsi dei volumi. Ogni tanto prende con reverenza un vecchio tomo o una stampa così annerita dal tempo da risultare quasi del tutto illeggibile, li studia per qualche minuto, prima di rimettere tutto a posto.

Dopo un po' ti rendi conto che Ugeene si è completamente dimenticato della tua esistenza, in effetti stai iniziando a stufarti a seguire uno che sembra in preda ad un delirio mistico e che non ti rivolge neppure la parola. Così ad un certo punto lasci il tuo amico alle sue ricerche e ti metti a esplorare la biblioteca per conto tuo. Strizzando gli occhi nella scarsa luce - la lanterna è rimasta nelle mani di Ugeene e tu devi accontentarti della scarsa illuminazione che entra da sottili feritoie poste in alto sui muri - esamini alcuni volumi a caso: *Memorie del Capitano Lutes Gregorio, 610-612 DS*; *Ectoderivazione negli ambienti settentrionali di Vikring*; due titoli in latino: *Mortem Oppeto Audaxii* e un altro dalla copertina talmente rovinata da essere incomprensibile, qualcosa sui *Reptiles terrificus*, comunque; una pergamena arrotolata riguardante le *Cociferae Ferox*, qualunque cosa esse siano; un volume il cui dorso è stato irrimediabilmente mangiato dai topi, al cui interno ci sono pregevoli disegni di gente vestita di pelli e stracci. Audaxiani, presumi; un quaderno risalente alla metà del secolo precedente contenente schizzi di paesaggi montani; un volume, scritto con caratteri sconosciuti, simili a tanti vermi che si inseguono.

Alla fine ti ritrovi in mano un grande libro rilegato in pelle. La carta ha assunto una colorazione avorio e scricchiola tra le dita. Sulla prima pagina, vergato a mano in una grafia contorta, c'è scritto: *Resoconto veritiero delle mie opere santissime e pie presso la Rocca pagana, chiamata dagli abitanti, di Vajherssam.*

Stai per mettere via anche questo vecchio tomo quando ti torna alla mente lo sgradevole individuo che ti aveva rivolto la parola durante il pranzo, era un Audaxiano e, tra le tante cose prive di senso che aveva detto, aveva asserito che la vostra accademia si chiamava, nella lingua del suo popolo, *Vajherssam.* Incuriosito ti sposti verso la luce della più vicina feritoia e sfogli l'antico manoscritto.

*Vai al **28***

## 80

L'uomo rimane fermo, ondeggiando lievemente sui talloni, per un tempo che ti pare infinito. Il crampo al polpaccio è talmente doloroso che ti si riempiono gli occhi di lacrime.

Quando l'Audaxiano si decide ad allontanarsi, fischiettando, finalmente, puoi massaggiarti la gamba, gemendo sommessamente.

(*se **non** avevi raccolto il foglietto cadutogli di tasca, prima di allontanarsi l'uomo lo vede e si china a raccoglierlo*).

*Perdi **1 Punto Vigore**. (fino a un minimo di 1)*

*Dove si trova Alenn?*
*- Nella **Biblioteca**? Vai al **46***
*- Nel giardino interno del **Museo**? Vai al **19***
*- Nella **Chiesa**? Vai all'**81***
*- Nel antico **Cimitero** dietro la chiesa? Vai al **48***

## 81

Rimani acquattato nel tuo nascondiglio: un anfratto posto dietro alla statua bronzea di Gregorio XX, ancora qualche istante prima di trovare il coraggio di uscirne fuori. Cautamente distendi tutti gli arti indolenziti e ti ripulisci gli abiti dai bioccoli di polvere.

Arrivato davanti al portone esiti, quindi sporgi cautamente la testa, scrutando il piazzale antistante la chiesa. Hai il terrore che l'Audaxiano possa essere ancora nei paraggi. Invece quello che vedi è semplicemente una piazzuola completamente deserta.

*Tirando un sospiro di sollievo ti allontani. Vai al **119***

## 82

"Hanno detto di averlo visto da queste parti" La voce di Nicco Cucnas risuona appena dietro l'angolo al quale sei appoggiato, facendoti gelare.

"Basta sbrigarsi" si lamenta un altra voce.

"Basta non farsi beccare" replica una terza voce "È un po' che non vedo adulti in giro, ma..."

I tre stanno discutendo proprio dietro l'angolo al quale sei appoggiato, se solo ti muovessi, anche di un centimetro, rischieresti di farti sentire.

"Silenzio voi due" sibila Nicco. "Dobbiamo trovare da Morante e io lo costringerò a restituirmi il mio bastone"

"Ormai c'è chi scommette che non riuscirai a riavere la tua Verga" dice la terza voce, per poi scemare in un gemito spaventato alla reazione di Nicco.

"È solo stato fortunato, il bastardo" ruggisce. "Ma oggi mi riprenderò quel che è mio"

"Ti conviene" replica, per nulla intimorita, la seconda voce. "I camerati ormai ti prendono in giro per questa storia..."

"Sì, e spesso lo fanno anche davanti a noi, che siamo i tuoi amici" si affretta ad aggiungere l'altro ragazzo. "Se non recuperi quel bastone entro la fine del viaggio perderai tutta la tua credibilità"

"Lo recupererò. Lo giuro!" afferma Nicco.

Un attimo dopo i tre svoltano l'angolo finendoti praticamente addosso. La loro sorpresa è tale da bloccarli sul posto, mentre tu non esiti un solo istante a darti alla fuga.

*Dove vuoi fuggire?*
*Corri in direzione della **Chiesa**? vai all'**84***
*Scappi verso il **piazzale** della Cittadella? Vai al **39***

## 83

Apri la bocca per urlare ma, dal tuo petto ansante, esce solo un rantolo strozzato. I passi dei cadetti ormai sono vicinissimi, anche volendo non avresti più alcuna possibilità di fuga. Ti riempi i polmoni nuovamente, riuscendo, questa volta, a emettere uno strillo degno di questo nome. Peccato che nessuno ai tavoli del *convivio* lo senta o vi dia importanza.

*Vai al **56***

## 84

Ti precipiti in direzione della chiesa. Puoi solo sperare che a quest'ora, qualunque ora sia, si stia celebrando una funzione. Anche se la chiesa fosse deserta, però, sei sicuro che nessuno, nemmeno quell'animale di Nicco Cucnas, avrebbe il coraggio di profanarla, compiendovi atti di violenza.

Intanto le gambe dei cadetti, più lunghe delle tue, guadagnano terreno ad ogni passo. Stai costeggiando il muro laterale della chiesa ma ancora l'angolo è lontano, il portone sembra irraggiungibile e, dannazione, non si vede nessuno in giro. Mai che ci sia un adulto quando ti servirebbe!

***Effettua una Prova su: DESTREZZA, la difficoltà è d8***

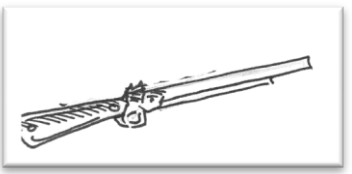
***Bonus:*** *Se possiedi la Competenza: **Atletica**, riduci la difficoltà di **-1***

***Malus:*** *Se hai con te la SACCA da VIAGGIO con dentro almeno un oggetto, aumenta la difficoltà di **+1***

*Se avevi perso tempo a tentare di raggiungere la **piazza d'Armi** aumenta la difficoltà di **+2***

*Se superi la prova vai al **100***

*Se fallisci vai al **56***



## 85

Trattenendo il respiro ti allontani dal trio. Senti lo scalpiccio dei loro passi. Avresti solo voglia di fuggire verso l'uscita, ma hai paura per Ugeene. Dev'essere qui intorno, talmente immerso in qualche antico tomo da non essersi accorto di nulla. Inoltre la luce della sua lampada finirà sicuramente per attirare l'attenzione di Cucnas e dei suoi sgherri.

***Effettua una prova su: PERCEZIONE, la difficoltà è d8***

*Se superi la prova vai al **117***

*In caso contrario vai al **57***

## 86

Una mano che si appoggia sulla spalla ti riscuote. È Etan. Ti fa cenno di ridurre la velocità. Camminando fianco a fianco rallentate, mentre gli altri studenti vi sorpassano, con loro vedi allontanarsi anche la schiena di Ugeene.

"Ma... adesso?" domandi, timoroso.

Per tutta risposta Etan sogghigna, facendoti cenno di guardarti attorno. Poi, rendendosi conto che non capisci a cosa voglia alludere, sussurra: "Da quando siamo partiti la quantità di cadetti è diminuita. A quanto pare non sono l'unico che vuole farsi un pomeriggio di baldoria"

In effetti, ora che te lo ha fatto notare, ti rendi conto che la quantità di cadetti disposti alle ali della colonna in marcia si è assottigliata. Come Etan aveva previsto potreste davvero riuscire a dileguarvi senza che nessuno si accorga di voi. Adesso che l'idea del tuo amico sta per tramutarsi in realtà, però, sei colto dal timore. I marinai hanno una lista dei ragazzi che partecipano alla gita, e se arrivati alla Cittadella facessero l'appello, scoprendo che voi siete scomparsi? Inoltre che cosa farete, da soli, in una città sconosciuta? Vi ficcherete nei guai! Ecco cosa.

Il desiderio di non deludere Etan, e anche quello di concederti, per la prima volta nella tua vita, la vera libertà, è forte quasi quanto la paura.

Intanto, a forza di rallentare, siete arrivati in coda alla colonna. Il cadetto più vicino si trova diversi passi più avanti e non sta guardando nella vostra direzione. Avete lasciato la piazzetta alle vostre spalle e ora state marciando lungo una strada tortuosa, leggermente in salita. Silenziosamente Etan ti indica uno stretto vicolo che interseca la strada principale, appena una manciata di metri più avanti. Una morsa di paura ti serra lo stomaco nel renderti conto che il tuo amico non si tirerà indietro.

*Cancella dalla scheda il Codice:* ***AE-p***

***Effettua una Prova su: FREDDEZZA, la difficoltà è d6***

***Bonus:****Se possiedi l'Oggetto:* ***Coltellino Intagliato*** *oppure* ***Passpartout di Nergorio*** *riduci la difficoltà di* ***-1***

*Se superi la prova puoi decidere di non cedere alla paura e* ***seguire Etan*** *al* ***23***

*Oppure di rinunciare e* ***tornare da Ugeene*** *al* ***72***

*Se invece fallisci la prova sei obbligato ad andare al* ***72***

## 87

Un elegante triangolo di cartoncino, bordato d'oro, elenca le squisitezze offerte dal locale; Senti aumentare la salivazione nel leggerle. Quando il cameriere si avvicina gli fai cenno di chinarsi e gli sussurri la tua ordinazione nel orecchio. L'uomo ti elargisce un inchino quindi va trafelato verso il gestore del locale. I due confabulano brevemente mentre il padrone ti scocca più di un sorriso da sotto i baffi incerati.

Poco dopo il gestore del convivio in persona fende la folla di tavolini fino a posizionarsi al tuo fianco, mentre i camerieri si aggirano per i tavoli, offrendo a tutti gli studenti un sorbetto alla crema di arancio con una goccia di rhum e dei dolci al pepe e limone. Quando tutti sono stati serviti il gestore batte le mani due volte, e dice: "Signori, questo ragazzo, vostro compagno di scuola, ha voluto offrire a tutti voi questa consumazione. Penso che un simile gesto vada ringraziato quanto meno con un applauso, non credete?"

Tra i tavoli cala il silenzio. Cucnas e Glaby, dai lati opposti del convivio, ti fissano. Le loro reazioni, dopo un primo momento di stupore, sono però diametralmente opposte: Cucnas atteggia il viso ad un freddo sorriso e applaude pacatamente, dando ordine ai suoi, con un cenno del capo, di fare altrettanto. Innocenzo Glaby, invece, elargisce ai suoi accoliti bruschi cenni di diniego e sibili irritati. Nonostante le sue pantomime dal gruppo dei *laici* si più di un ragazzo si unisce all'applauso. Riconosci Daril Lacon, i fratelli Catelini, Fullio Loceres e altri che, durante le giornate sul dirigibile, fanno finta di non vederti. L'espressione furibonda di Glaby, da sola, vale tutti i soldi spesi!

Rapidamente mangi il tuo dolce e tracanni il sorbetto per poi lasciare il tavolo a due signori elegantemente vestiti. Passi di fianco ad un Innocenzo livido, sorridendo e salutando tutti come se fossi il ragazzo più popolare della scuola.

Ti allontani lungo la Piazza d'Armi della Cittadella con le mani in tasca ed una feroce soddisfazione che ti scalda il petto.

*Cancella dal tuo Borsello* ***-80 Cent*** *e aumenta di* ***+1*** *il tuo punteggio di* ***Popolarità****. Inoltre, tra i dolcetti mangiati e la soddisfazione che ti sei preso, puoi decidere se aumentare di* ***+3*** *i* ***Punti Vigore*** *oppure* ***+1*** *i* ***Punti Volontà.***
*Lancia un d6 e somma il risultato al tuo Punteggio di ROBUSTEZZA, se possiedi la Competenza:* ***Tempra****, aggiungi altri* ***+2*** *punti. Se il totale è 7 o inferiore segnati un* ***Codice: AI-d****. In ogni caso vai al* ***107***

## 88

Ti lasci scivolare a terra con l'intenzione di nasconderti sotto la panca di pietra sulla quale eri seduto. Purtroppo hai agito troppo tardi e troppo rumorosamente: uno dei due scagnozzi di Cucnas lancia un richiamo, puntandoti un dito contro. Ti risollevi, guardandoti attorno alla ricerca di un'inesistente via di fuga. Scarti a sinistra, quindi tenti uno scatto dalla parte opposta, ma è tutto inutile. Un cadetto ben piazzato si è messo davanti all'unica uscita mentre Nicco e l'altro ragazzo ti chiudono ben presto in un angolo. Non sai nemmeno chi è dei due quello che alla fine ti afferra per la collottola, scagliandoti a terra. Hai una fulminea visione di Nicco Cucnas che avanza rapido e ti molla un poderoso calcio al fianco. Tutto

diviene di un livido colore rosso.

Dopo una rapida, ma dolorosa, sequela di colpi vieni sollevato per le ascelle dai due cadetti, mentre Nicco provvede a perquisirti.

*Lancia un d6 e aggiungi il tuo punteggio di ROBUSTEZZA, se possiedi la Competenza:* ***Tempra****, aggiungi* ***+1*** *al risultato. Quanto hai ottenuto?*
***- 7 o meno:*** *subisci* ***1 Ferita Lieve*** *e* ***-3 Punti Vigore*** *(fino a un minimo di 1)*
***- 8 o più:*** *Perdi* ***-3 Punti Vigore*** *(fino a un minimo di 1)*
*Se hai con te l'Oggetto:* ***Verga*** *(non in uno Spazio Occultato) vai subito al* ***35***
*Se invece hai con te l'Oggetto:* ***Spadino*** *(di Cucnas o di Alenn) vai al* ***53***
*Se possiedi uno di questi oggetti ma non li hai con te (o sono occultati) vai al* ***27***
*Se proprio non possiedi nessuno di questi oggetti vai all'****89***

## 89

"Ora vediamo se hai qualcosa che ci ripaghi di questa faticaccia" esclama Nicco nel frugarti le tasche. Dopo averle svuotate, si ritrae, quindi, con la naturalezza con cui potrebbe salutare un amico, ti colpisce mascella con tutta la sua forza. Cadi in un mulinello di feroce dolore e lampi azzurri. Non ti rendi neppure conto che, su ordine di Nicco, vieni gettato in un anfratto scuro. Atterri sopra a qualcosa di morbido e rimani così, stordito e a malapena cosciente, ad ascoltare i passi dei cadetti che si allontanano. I due lacchè si stanno complimentando ad alta voce con Nicco per averti dato quel che ti meritavi.

Il chiacchierio soddisfatto dei ragazzi viene interrotto bruscamente dalla voce di un uomo.

*Nicco ti ha rubato fino a un massimo di 3 oggetti tra quelli elencate qui sotto. Per ogni oggetto (che non si trovi negli spazi occultati) che hai ADDOSSO, nella CINTURA oppure, se l'hai con te, nella SACCA da VIAGGIO, lancia un d6, se ottieni un risultato pari o inferiore a quello indicato, cancella l'oggetto. Smetti di lanciare il dado appena ti sono stati sottratti tre oggetti, oppure quando termini la lista.*
*Con un tiro di 4 o meno perdi -* ***Scodella e cucchiaio***
*Con un tiro di 5 o meno perdi -* ***Coltellino a serramanico***
*Con un tiro di 4 o meno perdi -* ***Acciarino Pneumatico***
*Con un tiro di 3 o meno perdi -* ***Spada corta da Fante di marina (M)***
*Con un tiro di 5 o meno perdi -* ***Baionetta***
*Con un tiro di 6 o meno perdi -* ***Pistola***
*Con un tiro di 4 o meno perdi -* ***Razioni Militari***
*Con un tiro di 6 o meno perdi -* ***Denaro, cancella tutti i soldi***
*Con un tiro di 5 o meno perdi -* ***Tabacchiera (Pregiata) (/10)***
*Con un tiro di 3 o meno perdi -* ***Set da Barba***
*Con un tiro di 4 o meno perdi -* ***Distillato Alcolico***
*Con un tiro di 3 o meno perdi -* ***Bussola militare***

*Quando hai finito di farti derubare vai al* ***40***

## 90

Raggiungi il *convivio* in mezzo a quella che era la piazza d'armi della, la stragrande maggioranza degli studenti ha scelto la tua stessa meta.

I *convivi* ti hanno sempre affascinato per quel loro strano mischiarsi di condivisione ed elitarismo. Passando con la carrozza per le strade di Redenzione ti trovavi spesso a sbirciare, con un groppo allo stomaco, i lussuosi *convivi* della capitale, posti agli angoli delle vie. Gli stucchi e gli ori del locale in via dei Banchieri, oppure gli specchi, abbacinanti d'estate, di quello in Corso della Resurrezione, attiravano il tuo sguardo e ti accendevano la fantasia. Uomini eleganti, e a volte anche donne, si sedevano a quei lussuosi tavolini in ferro battuto o di legno di faggio laccato di rosso o di miele, e lì stavano, offrendo al mondo la propria eleganza, bevendo sorbetti al limone d'estate e tè caldi con miele e zenzero in autunno. Immaginavi l'intrecciarsi, tra quei tavolini che spesso arrivavano ad invadere la via carreggiabile, discussioni dotte, dissertazioni di politica e di teologia, di amori e di scandali.

Quando tuo padre si accorgeva di quel che guardavi tirava la tendina della carrozza, elargendoti uno sguardo gelido. Di fronte a quello sguardo non potevi che sentirti sprofondare per la vergogna. Eppure anche tu avresti desiderato sedere su quei cuscini a sorseggiare costose bevande, parlando di tutto e di nulla, sentendoti parte del mondo culturale della più grande città del pianeta.

Il *convivio* della Cittadella di Termen non è neanche lontanamente elegante quanto quelli della capitale. Eppure ti sembra il più bel luogo al mondo per il solo fatto che *tu sei lì*.

Percorri gli ultimi metri di corsa per aggiudicarti una delle ultime sedie libere. Gli ultimi arrivati si devono accontentare di mendicare un posto ai tavolini già occupati da amici o conoscenti. Ben presto tutti i posti sono occupati, con evidente gioia del gestore che, lisciandosi i baffetti incerati, fa cenno ai camerieri di muoversi. Solo al tuo tavolo ancora ci sono tre sedie vuote. Nessuno, né *laico*, né *prelato*, ha avuto il coraggio di sederti vicino, per timore di contrariare il proprio capo. Quest'ennesima dimostrazione di disprezzo nei tuoi confronti riesce a rannuvolare un po' la tua felicità. Ma solo un po'. L'odore dei dolciumi e delle bevande ti risolleva immediatamente l'animo.

Un cameriere in livrea bianca e gialla, con un vassoio colmo di pasticcini al rabarbaro, passa per i tavoli, distribuendone uno per ogni studente. "Un omaggio per gli studenti di Vajerlsan" recita, appoggiandoti davanti un candido tovagliolo di lino e posandovi sopra un dolcetto, guarnito con glassa rosa.

Il dolce accende i tuoi sensi di una delizia estrema. Ma di breve durata.

*Vuoi **economizzare**? (spendi **5 Cent**) Vai al **4***

*Vuoi **mangiare con moderazione**? (spendi **10 Cent**) Vai al **114***

*Vuoi **abbuffarti** di quante più dolcezze possibile? (spendi **20 Cent**) Vai al **25***

*Vuoi **offrire una consumazione** a tutti i presenti? (spendi **80** Cent) Vai all'**87***

## 91

Studi la storia di Gregorio XX, raffigurata in una decina di quadri e sei tra statue e bassorilievi. I dipinti purtroppo sono resi scuri, a causa dell'ossidazione dei colori, il che, insieme alla penombra in cui è avvolta la chiesa, li rende indecifrabili al punto che non riesci a capire cosa rappresentino. Uno sembra raffigurare una battaglia aerea tra grosse lucertole con le ali e oggetti vagamente simili a sigari panciuti...

Le targhe appese ai piedi delle statue si rivelano essere in latino e, pertanto, incomprensibili. Le sculture da sole non ti dicono molto. Anche se rimani affascinato ad osservare l'ultima in cui un tizio trafitto da una freccia sembra imprecare contro qualcuno o qualcosa.

Con un alzata di spalle rinunci a capirci qualcosa e torni a pensare a cosa sia il caso di fare.

*Vuoi **confessarti**? Vai al **45***
*Vuoi **pregare** il Signore seduto su una panca? Vai al **26***
*Vuoi **uscire** e vedere come impiegare il tempo libero che ti resta? Vai al **107***

## 92

***Regole sull'apprendimento di nuove Competenze:***
*In determinati momenti, durante la lettura ti si presenterà l'opportunità di acquisire una nuova Competenza. In quei casi sarà bene possedere dei **Codici Didattici**, ossia dei bonus che si acquistano studiando, allenandosi, facendo ricerche o i compiti. Nel caso specifico aver osservato con tanta cura le stanze del Museo della Cittadella può permettere di entrare in possesso di un Codice Didattico per una delle seguenti Competenze: **Zoologia & Botanica, Caccia e Sopravvivenza, Seguire una Pista.** Scegli quale Competenza vuoi studiare (una e una soltanto) quindi effettua la prova relativa. Se superi la prova, puoi segnarti il relativo Codice Didattico.*
***Bonus:** Il possesso della Competenza: **Ricerca & Apprendimento**, e dell'Oggetto: **Lente d'Argento,** permettono entrambi di ridurre la difficoltà delle prove di **-1.***
*Per un Bonus Didattico della Competenza: **Zoologia & Botanica***
***Effettua una prova su: LOGICA, la difficoltà è d8***
*Se riuscito segna il Codice: **Z&B+1***
*Per un Bonus Didattico della Competenza: **Caccia & Sopravvivenza***
***Effettua una prova su: PERCEZIONE, la difficoltà è d10***
*Se riuscito segna il Codice: **C&S+1***
*Per un Didattico della Competenza: **Seguire una Pista***
***Effettua una prova su: LOGICA, la difficoltà è d12***
*Se riuscito segna il Codice: **SuP+1***
*Quando hai finito procedi con la lettura al **104***
***Nota**: Ad ogni Codice Didattico segue un numero che è misura dei bonus accumulati. Per cui se ora hai, ad esempio, acquisito un Codice: **Z&B+1** e in futuro ne acquisirai un altro uguale questi si sommeranno e dovrai scrivere: Codice: **Z&B+2**.*

## 93

Per adesso visiterai la chiesa. Rispetto alla Cattedrale della Redenzione, che frequentavi ogni domenica, la chiesa della Cittadella appare ben misera. Si tratta di un edificio ad unica navata, costruito con una pietra grigia e grossolana che hai già visto in molte costruzioni durante la camminata dal Rifugio e che, presumi, debba essere la pietra locale. Solo la facciata è ricoperta di marmo bianco ed impreziosito da due sculture poste ai lati dell'entrata principale. Una rappresenta il Salvatore che brandisce la Spada della Fine del Mondo, l'altra, presumi, deve essere del Santo Padre Gregorio XX, al quale è dedicata questa basilica.

I tuoi sospetti sono confermati quando, appena varcata la soglia, ti trovi a sostenere lo sguardo di marmo dell'antico Papa. Posta di fianco al portone, con il busto leggermente inclinato in avanti, tanto che sembra osservare con cipiglio tutti coloro che entrano, c'è una statua alta almeno tre metri, stringe il pastorale in una mano e un antico archibugio nell'altra. L'impressione che trasmette, a dire il vero, è più quella di un brigante che si accinga a commettere una rapina che non di un pio pontefice che richiama alla preghiera... sarà per l'archibugio.

Intimorito da quello sguardo secolare ti affretti ad inchinarti verso l'altare, segnandoti così profondamente da farti male alle spalle e alla fronte. La navata è deserta, Il silenzio è tale che ti trovi a respirare piano, per non far rumore con esso.

Otto colonne di marmo per parte sorreggono il soffitto, tra una colonna e l'altra le mura della chiesa sono abbellite da dipinti che si alternano a statue, hai l'impressione che le immagini sulla destra rappresentino la vita e le opere proprio di Gregorio XX, mentre a sinistra vi sono rappresentazioni più classiche della Passione del Cristo.

Quattro confessionali in legno laccato di nero sono posti due da un lato della navata. Noti che uno solo ha la tenda di raso giallo chiusa, segno della presenza di un sacerdote all'interno, disponibile a somministrare il Sacramento della Confessione e della Penitenza.

Il Sacrarium - o presbiterio - posto in fondo alla navata è semicircolare e ospita sui lati lunghe file di scranni, ora vuoti, e nel centro un imponente croce in legno chiaro sul quale si può vedere scolpito in un legno più scuro, la sagoma del Redentore.

Respiri a lungo il silenzio, la penombra e i profumi d'incenso che pervadono l'aria. Solo quando ti senti finalmente calmo e in pace ti decidi a muoverti.

*Vuoi esaminare i dipinti e le statue che narrano **la storia di Gregorio XX**? Vai al **58***

*Vuoi sedere su una panca e **pregare il Signore**? Vai al **26***

*Vuoi **inginocchiarti al confessionale** e mondare la tua anima? Vai al **45***

*In realtà ti stai già pentendo di essere entrato in chiesa? Allora **esci** e cercati qualcosa di divertente da fare in quel che ti rimane del pomeriggio al **120***

**94**

"Il custode ha detto che è entrato qui, da solo" sta dicendo Cucnas mentre tu scivoli sotto la panca di pietra. Riesci ad intravedere i tre attraverso le spine di un cespuglio di rose che, con la panchina, ti coprono quasi completamente alla vista.

"Però è assurdo che quel vecchio maledetto ci abbia costretto a pagare per entrare" si lamenta un cadetto tarchiato alla destra di Cucnas. "Mica vogliamo visitare il suo stupido museo, no? Noi vogliamo solo trovare quel piccolo bastardo e suonargliele"

"Non ti lamentare, ci ha fatto lo sconto, no? E poi tu non hai pagato nulla, i soldi li ha tirati fuori Nicco" replica l'altro cadetto, allampanato e con un gran nasone, a sinistra di Cucnas.

"Silenzio voi due" sibila Nicco, sondando il chiostro con lo sguardo. "Il piano è semplice: troviamo da Morante, lo costringiamo a darci la Spadino che interessa a mio fratello e poi ce ne torniamo al *convivio* a bere. Ascoltate cosa faremo, adesso..."

Ti guardi attorno. Purtroppo dalla tua posizione non riesci a vedere alcuna via di fuga, inoltre nel silenzio del chiostro ogni tuo movimento potrebbe venire udito.

"Io però non ne posso più di obbedire agli ordini di un *piccolo*, Nicco" si lamenta il cadetto alto, per poi subito retrocedere di un passo davanti allo sguardo omicida di Cucnas.

"Attento a come ne parli, è mio fratello!" ruggisce.

"Io ti capisco, ma gli altri no" replica, per nulla intimorito, il cadetto grosso. "I camerati ormai ti prendono in giro per questa storia, dicono che sei diventato il cagnolino ubbidiente di tuo fratello e non ti temono più"

"Sì, e spesso ti prendono in giro anche davanti a noi, che siamo i tuoi amici" si affretta ad aggiungere l'altro ragazzo.

Nicco apre e chiude diverse volte le dita, come se stesse sforzandosi di non strangolare nessuno.

Con lentezza riacquista il proprio autocontrollo. "Tu" ordina, rivolto al ragazzo grosso, come se nessuno dei due amici avessero sollevato alcuna obiezione. "Piazzati qui, davanti al ingresso, non fare entrare nessuno. Se da Morante tenta di scappare il tuo compito è fermarlo" poi, rivolgendosi all'altro: "Tu invece trovati un posto da cui puoi tenere d'occhio tutti gli ingressi. Non voglio che quello si metta a giocare a rimpiattino mentre io lo cerco" detto questo Nicco si avvia verso il primo padiglione mentre il cadetto magro viene dritto nella tua direzione.

***Effettua una Prova su: FREDDEZZA, la difficoltà è d8***
***Bonus:****Se possiedi la Competenza:* ***Furtività,*** *riduci la difficoltà di* ***-2***
*Se superi la prova vai al* ***7***
*In caso contrario vai al* ***54***

## 95

"Il custode ha detto che è entrato qui, da solo" sta dicendo Cucnas mentre tu scivoli sotto la panca di pietra. Riesci ad intravedere i tre attraverso le spine di un cespuglio di rose che, con la panchina, ti coprono quasi completamente alla vista.

"Però è assurdo che quel vecchio maledetto ci abbia costretto a pagare per entrare" si lamenta un cadetto tarchiato alla destra di Cucnas. "Mica vogliamo visitare il suo stupido museo, no? Noi vogliamo solo trovare quel piccolo bastardo e suonargliele"

"Non ti lamentare, ci ha fatto lo sconto, no? E poi tu non hai pagato nulla, i soldi li ha tirati fuori Nicco" replica l'altro cadetto, allampanato e con un gran nasone, a sinistra di Cucnas.

"Silenzio voi due" sibila Nicco, sondando il chiostro con lo sguardo. "Voglio trovare da Morante e costringerlo a restituirmi il mio bastone. Ascoltate cosa faremo, adesso..."

Ti guardi attorno. Purtroppo dalla tua posizione non riesci a scorgere alcuna via di fuga. Inoltre nel silenzio del chiostro ogni tuo movimento potrebbe venire udito.

"Ormai c'è chi scommette che non riuscirai a riavere la tua verga" sta dicendo il cadetto alto.

"E' solo stato fortunato, il bastardo" ruggisce Nicco, facendo indietreggiare il cadetto magro. "Ma oggi mi riprenderò quel che è mio"

"Ti conviene" replica, per nulla intimorito il cadetto grosso. "I camerati ormai ti prendono in giro per questa storia..."

"Sì, e spesso lo fanno anche davanti a noi, che siamo i tuoi amici" si affretta ad aggiungere l'altro ragazzo.

Ad un'imprecazione rabbiosa del loro capo i due tacciono. "Tu" ordina Nicco Cucnas rivolto al ragazzo grosso. "Piazzati qui, davanti al ingresso, non fare entrare nessuno. Se da Morante tenta di scappare il tuo compito è fermarlo" poi rivolgendosi all'altro ordina: "Tu invece trovati un posto da cui puoi tenere d'occhio tutti gli ingressi. Non voglio che quello si metta a giocare a rimpiattino mentre io lo cerco" detto questo Nicco si avvia verso il primo padiglione, mentre il cadetto magro viene nella tua direzione.

***Effettua una Prova su: FREDDEZZA, la difficoltà è d8***
***Bonus:****Se possiedi la Competenza:* ***Furtività,*** *riduci la difficoltà di* ***-2***
*Se superi la prova vai al* ***7***
*In caso contrario vai al* ***54***

## 96

Percorri un breve corridoio che si interrompe davanti ad un cancello di acciaio chiuso con un lucchetto grande come la tua mano, Sia il cancello che il lucchetto sono di fattura recente. Al di là delle sbarre puoi intravedere un'altra stanza. Schiacci la fronte tra le sbarre, stringendo gli occhi nel tentativo di capire cosa mai ci sia di così prezioso oltre quel cancello da precluderne l'accesso anche a chi ha pagato la spropositata cifra di dieci centesimi. Dalla tua posizione riesci a distinguere solo una statua in pietra, poco più alta di un metro, rappresentante un uomo barbuto che stringe in una mano un pugnale. Del pannello esplicativo posto

ai piedi della statua riesci a leggere solo il titolo:

PERUNU, DIVINITÀ BLASFEMA PREPOSTA ALLA VENDETTA.

Il testo sottostante è troppo piccolo per essere letto ma ora hai capito il perché di quelle sbarre. Esse proteggono una sala piena di oggetti del culto pagano dalle genti Audaxiane. Probabilmente solo chi ha i Voti, o uno speciale permesso, può entrare in questa stanza e confrontarsi con le blasfeme immagini che essa contiene.

Non puoi far altro che tornare nelle sale precedenti, dove ti perdi a leggere un racconto, speri di fantasia, che parla di un antico mostro di metallo che dorme nelle profondità di una Rocca non meglio specificata. Ogni cento anni il suo sonno si fa più lieve e, per evitare che questi si svegli e divori l'intero popolo degli uomini, cento giovani - uno per ogni anno - vengono mandati nel ventre della montagna perché il mostro possa pasteggiarvi e così, sazio, cada nuovamente nel suo lungo sonno. La storia viene raccontata in prima persona, come testimonianza diretta di un accompagnatore delle vittime il quale dichiara di aver visto, oltre le porte di bronzo che vengono aperte solo ogni secolo, i resti dei precedenti sacrificati e di aver su di essi riconosciuto chiari segni di morsi. Esci dalla sala, rabbrividendo al pensiero di cento persone chiuse al buio che impazziscono e finiscono per mangiarsi l'un l'altro, alimentando la leggenda dell'inesistente mostro.

*Questa immersione nella cultura e nella lingua Audaxiana potrebbe averti insegnato qualcosa. Vai al **31** per vedere se Alenn ha imparato qualcosa.*

## 97

Ti rialzi, abbozzando istintivamente un segno della croce.

Nella chiesa non c'è nessuno. Forse Nicco rinuncerà ai suoi propositi violenti ed eviterà di commettere sacrilegio... ma non hai intenzione di rimanere fermo per scoprirlo. Ti precipiti nell'angolo più buio e remoto che riesci a trovare. Ti acquatti in un anfratto tra il muro occidentale e una grande statua di bronzo di un Santo Pontefice - Gregorio XX, presumibilmente - intento a brandire una spada contro qualche nemico. Lo spazio è strettissimo tanto che ti devi raggomitolare ma ti senti sufficientemente nascosto.

Senti qualcuno varcare il portone, sbuffando. Come avevi temuto neppure il timore della collera divina ha arrestato Nicco. Dai rumori, per lo meno, sembra che i suoi amici abbiano deciso di rispettare la santità di questo luogo e siano rimasti fuori. Senti i rumori della affannosa ricerca di Nicco che, piano piano, si avvicina alla tua posizione. Febbrilmente studi un possibile piano d'azione, qualcosa che possa mettere al sicuro il tuo corpo ma che non danneggi troppo la tua anima. Non trovando alcuna soluzione provi a pregare.

Per una volta, forse grazie al luogo, le tue preghiere vengono ascoltate, perché la brusca voce di un uomo interrompe la ricerca di Nicco. Poco dopo senti il rumore dei suoi passi che si allontanano mentre viene cacciato dalla chiesa.

*Perdi fino a **-1 Punti Vigore** per la corsa. (fino a un minimo di 1 punto)*
*Vai al **33***

## 98

Vieni afferrato e scagliato a terra. Ti sbucci il mento contro l'angolo di una libreria. Tenti di svicolare ma qualcuno ti afferra per le gambe, rivoltandoti a pancia all'aria. Hai una fulminea visione di Nicco Cucnas che avanza rapido e ti molla un poderoso calcio al fianco. Tutto diviene di un livido colore rosso. Vieni colpito altre volte, poi i due cadetti ti sollevano, tenendoti per le ascelle, mentre Nicco ti perquisisce.

*Lancia un d6 e aggiungi al risultato il tuo punteggio di ROBUSTEZZA, se possiedi la Competenza:* ***Tempra****, aggiungi* ***+1*** *al dado. Quanto hai ottenuto?*
***- 7 o meno:*** *subisci* ***1 Ferita Lieve*** *e* ***-3 Punti Vigore*** *(fino a un minimo di 1)*
***- 8 o più:*** *Perdi* ***-3 Punti Vigore*** *(fino a un minimo di 1)*
*Se hai con te l'Oggetto:* ***Verga*** *(non in uno spazio occultato), vai subito al* ***35***
*se invece hai con te l'Oggetto:* ***Spadino,*** *vai al* ***53***
*Se possiedi questi oggetti ma non li hai con te (o sono occultati), vai al* ***27***
*Se infine proprio non possiedi nessuno di questi oggetti vai all'****89***

## 99

Dai fondo alle energie che ti sono rimaste, arrivando ad attingere a riserve che non immaginavi neppure di avere. Corri, tagliando gli angoli all'ultimo istante, cambi direzione improvvisamente, scarti, ti tuffi in terra, rotolando sotto le librerie per disorientare i tuoi inseguitori.

Il cuore ti martella così violentemente nel petto che pensi possa squarciarti le costole da un momento all'altro, ma sei riuscito a distanziare i tre cadetti. Approfittando di un momento in cui sei fuori dalla loro visuale ti getti in terra rotolando un uno stretto spazio alla base di una libreria. Il ripiano è occupato da rotoli di carta, resa così friabile dal tempo che si sfaldano al tuo contatto. Tre paia di stivali ti passano davanti senza rallentare. Rimani immobile, con entrambe le mani premute sulla bocca nel tentativo di non ansimare troppo rumorosamente, mentre la caccia prosegue.

Poi una porta viene aperta da qualche parte, in lontananza e una voce rude d'uomo esclamare qualcosa. Poco dopo la porta si richiude. Evidentemente i tre cadetti sono stati ripresi per il chiasso che stavano facendo e cacciati dalla biblioteca.

*A causa dello sforzo fisico sostenuto perdi* ***-1 Punti Vigore*** *(fino a un minimo di 1). Vai al* ***113***

## 100

Alle tue spalle senti gli sbuffi degli inseguitori ma non ti volti per vedere se stanno guadagnando terreno. Ogni cellula del tuo corpo è tesa nello spasimo della corsa. Sbandi nel voltare l'angolo dell'edificio. Il piazzale antistante la facciata della chiesa è deserto ma hai occhi solo per il portone spalancato, attraverso il quale ti fiondi, finendo per rotolare indecorosamente lungo la navata.

*Vai al* ***97***

## 101

Mura in pietra e calcestruzzo, alte sei metri, racchiudono quello che fu il primo nucleo di Termen. Attraversi un imponente barbacane quadrato irto di feritoie dalle quali, nei secoli passati, dovevano piovere frecce e olio bollente sugli incauti invasori che tentassero l'assalto alle porte, ora spalancate. Osservi affascinato queste antiche strutture difensive, cercando di immaginare come potesse essere la guerra, prima che lo sviluppo delle armi da fuoco rendesse inutili fortificazioni come questa.

L'interno della Cittadella è molto diversa da come t'immaginavi. Quella che in origine era una roccaforte, baluardo della cristianità contro le orde pagane degli Audaxiani, è stata riconvertita nei secoli in un incrocio tra un museo e la sede amministrativa e burocratica della Diocesi di Termen. L'ufficiale con i baffi argentei e lo sguardo severo vi passa in rassegna con un'unica occhiata. Il maledetto non ha neppure un accenno di fiatone dopo la scarpinata.

Con voce ferma vi spiega cosa ha da offrire la Cittadella: "Alla vostra sinistra c'è **l'antico molo aereo**, nel quale potrete scoprire come funzionavano i primissimi aerovascelli" esordisce, indicando con un ampio gesto del braccio. "Dirimpetto al molo si trovano quelle che, anticamente, erano i baraccamenti delle truppe e gli alloggi degli ufficiali. Oggi tali edifici sono stati riconvertiti in uffici amministrativi. Là dentro non c'è nulla da vedere e per tanto voi studenti siete pregati di non andarci e di non disturbare gli impiegati che ci lavorano. Alla vostra destra, invece, potrete visitare la **Biblioteca Diocesana**, vanto di Termen. Oppure, dirimpetto a questa, il **Museo della Guerra Celeste**. Per terminare, oltre il museo, c'è la **Chiesa della Cittadella**, dedicata al Santo Pontefice Gregorio XX detto *Il Celeste*" L'ufficiale assume un'espressione severa, prima di continuare. " Vorrei ricordarvi che la chiesa è tutt'oggi consacrata ed utilizzata per il Culto. Per tanto, se la vorrete visitare, vi esorto a mantenere un comportamento decoroso"

L'uomo prosegue con le raccomandazioni ma non lo stai più ascoltando. Lo sguardo ti corre lungo la piazza rettangolare che divide in due la Cittadella - e al cui margine meridionale vi trovate voi studenti - nel centro sono disseminati numerosi tavolini di un ***Convivio***, chiaramente di costruzione recente, dal quale si spandono profumi di ciambelle e di frutta candita.

È evidente che la porzione di pomeriggio che hai a disposizione non ti consentirà di visitare tutto quanto. Devi decidere cosa è più interessante per te. Ugeene dal canto suo sembra non aver dubbi in proposito e dichiara che passerà tutto il suo tempo nella Biblioteca Diocesana.

*Tu cosa vuoi fare?*

*Vuoi andare con Ugeene nella **Biblioteca**? Vai al **20***

*Vuoi dare un occhiata all'**Antico molo aereo**? Vai al **21***

*Vuoi visitare il **Museo della Guerra Celeste**? Vai al **74***

*Preferisci pensare a cosa fare **seduto a un tavolino,** mangiando dolci a quattro palmenti? Vai al **90***

*Decidi dare un occhiata alla **Chiesa,** e magari approfittarne per pregare o confessarti? Vai al **93***

## 102

Il tuo sollievo, però, è di breve durata. Il nuovo venuto si sta dirigendo proprio nella tua direzione.

Pochi istanti dopo vedi due stivalacci infangati comparire davanti al tuo ristretto campo visivo. Non sembrano le calzature adatte a un dipendente del museo, ma se ora ti facessi vedere ti troveresti comunque a dover rispondere a troppe domande. Anzi, come minimo finiresti per beccarti un'ammonizione. Molto meglio rimanere dove ti trovi e aspettare che l'uomo tolga le tende. Tanto non è che tu abbia proprio fretta di tornare nuovamente tra le strade della Cittadella con Nicco e i suoi compari in giro.

Non puoi far altro che rimanertene nascosto e immobile sotto la panchina di pietra nel chiostro del museo.

Una manciata di minuti dopo, un rumore di passi, accompagnato dal lieve ticchettio di un bastone sul pavimento, ti scuote. Un altro paio di gambe, questa volta calzanti scarpe in pelle perfettamente lucidate, si accostano a quelle con gli stivali infangati. Il nuovo venuto impugna un bastone da passeggio del quale vedi solo la punta in bronzo.

*Vai al **103***

## 103

"In ritardo, sei" grugnisce la voce che prima aveva scacciato Nicco.

"Scusa... avevo paura che... di essere..."

"Inseguito non sei stato, idiota! Nessuno motivo avrebbe di farlo, no? Se qualcuno me vedesse, piuttosto. Più idiota di questo posto non c'è per un appuntamento. Nei vicoli della città dovevamo vederci. Come io avevo detto"

La voce ha un suono vagamente familiare... se solo potessi sporgerti un po' per vedere in viso i due interlocutori. Sono talmente vicini che, se allungassi un braccio, potresti toccargli le gambe, ma un qualsiasi movimento ti farebbe scoprire. Invece adesso ti scopri improvvisamente interessato a quella conversazione.

"In fretta facciamo, ora. Delle istruzioni ho per te, da parte del mio padrone"

"Io... ascolto"

"Semplice, è. Molto, in realtà. A *Vajherssam vai* e il tuo lavoro fai. Solo che ora tu occhi e orecchie sei del mio padrone. Tutto devi vedere e ascoltare. Tutto, soprattutto sui colleghi tuoi. Altri ordini riceverai poi"

Quasi non riesci a trattenere un'esclamazione sorpresa. Hai appena riconosciuto l'uomo che sta parlando: si tratta quello sgradevole Audaxiano che, durante il pranzo, aveva fatto quegli strani e incomprensibili discorsi a te e ai tuoi amici.

"È... piuttosto vago, signore..." balbetta l'altro, la voce contraffatta a causa della tensione e, forse, per la paura. "Se mi dicesse chi è il suo padrone o... o chi devo controllare o... esattamente cosa si aspetta da me, io..."

Con un passo deciso l'Audaxiano si accosta al suo interlocutore. Vedi i piedi di quest'ultimo sollevarsi di una spanna dal pavimento. "Se tu a sapere vieni il nome del padrone mio, allora ucciderti devo, capisci?" quindi l'Audaxiano - ma come aveva detto di chiamarsi? - riappoggia l'altro per terra. "Ancora, se vuoi, rifiutare puoi!" il tono è minaccioso. "Se permettertelo puoi..."

"Io... se si tratta solo di tenere gli occhi aperti... se mi garantite che... che non dovrò compiere atti... atti..."

L'Audaxiano estrae qualcosa da una tasca, senti l'inconfondibile rumore dei baiocchi d'oro che tintinnano, i balbettii dell'altro s'interrompono di colpo. "Nulla che tu non vuoi fare ti chiederemo... ora, questi, li vuoi?"

Non ascolti la risposta del uomo perché il tuo sguardo è catturato da un foglietto, ripiegato più e più volte, che è caduto in terra quando l'Audaxiano ha tirato fuori il sacchetto pieno di monete, andando ad appoggiarsi allo stivale. Con il cuore che galoppa impazzito e il sangue che sembra ruggirti nelle tempie osservi il pezzetto di carta. Potresti allungare un braccio per raccoglierlo... quei due stanno complottando qualcosa che riguarda Vajerlsan e su quel foglietto potrebbe esserci scritto qualcosa di importante. Però sei conscio che un qualunque movimento potrebbe farti scoprire.

*Se hai segnato un Codice: **AI-d** cancellalo e vai immediatamente al **55***

*In caso contrario decidi cosa fare:*

*- Vuoi allungare un braccio e recuperare il foglio? Vai al **110***

*- Preferisci rimanere immobile e ascoltare la discussione tra i due? Vai al **106***

## 104

Appena entri nel chiostro le tue narici vengono assalite dai profumi del giardino. Attirato da quegli effluvi di fiori e terra, di corteccia umida e foglie, che tanto ti ricordano casa tua, entri nel giardinetto. Sommerso dalla nostalgia ti siedi su una panchina di pietra, verde di muschio.

Lo stormire del vento tra le foglie ha un qualcosa di ipnotico, tanto che è con un attimo di ritardo che ti accorgi delle voci. Tre ragazzi stanno entrando nel chiostro e uno di loro è Nicco Cucnas, il fratello di Alecsandro.

***Effettua una Prova su: DESTREZZA, la difficoltà è d8***

***Bonus:*** *Se hai la Competenza:* ***Furtività****, riduci la difficoltà di* ***-1***

***Malus:*** *Se hai con te la SACCA da VIAGGIO, con dentro almeno un oggetto, aumenta la difficoltà di* ***+1***

*Se superi la prova e possiedi l'Oggetto:* ***Verga,*** *vai subito al* ***95***

*Se superi la prova e non possiedi la Verga ma possiedi almeno uno* ***Spadino*** *(il tuo o quello di Cucnas) vai al* ***94***

*Se infine superi la prova ma non possiedi nessuno di questi oggetti vai al* ***70***

*Se invece fallisci la prova vai all'****88***

## 105

Stai per allontanarti quando un'improvvisa certezza ti pervade: Etan vuole abbandonare la colonna! Vuole scappare tra le strade e i pericoli di Termen. Il tuo amico sta osservando intensamente un vicolo, che interseca la strada principale, poco più avanti.

"Etan" esclami in un soffio. "Tu vuoi... è una pazzia! Non puoi veramente..."

Etan interrompe i tuoi farfugliamenti passandoti un braccio attorno al collo. Sembra più un tentativo di strangolamento che non un abbraccio. Sorride a uno studente che si è girato un momento verso di voi, quindi ti sussurra rapido nell'orecchio: "Senti, amico, io questo pomeriggio lo voglio passare da uomo libero. Libero, capisci?"

"Ma..."

"No, taci! Tra due giorni ci chiuderanno in un'accademia che è peggio di una prigione. Questo è l'ultimo pomeriggio per chissà quanto tempo in cui potremo andarcene in giro senza sentirci dare ordini. Che tu lo voglia o no io tra due secondi mi stacco dalla colonna. Tu puoi rimanere qui o venire con me, ma non mi impedirai di andarmene. Allora, cosa fai, vieni?"

*Cosa rispondi:*

- ***Sì!*** *Vai al* ***23***
- ***No!*** *Vai al* ***62***
- *Cerchi di* ***trattenere*** *Etan? Vai al* ***38***

## 106

L'uomo con le scarpe eleganti deve aver afferrato la borsa piena di monete perché l'Audaxiano dice: "Inutile che li conti, quanto avevamo detto, sono. Molti altri, per te, se obbedisci al mio padrone"

"M... molti? Esattamente stiamo parlando di..."

"Da ripagare i debiti tuoi, abbastanza."

"I miei...? Ma come sapete... come osate..."

"Quel che devo, io so. Che tutto quello che avevi hai perso, io so..."

"Investimenti sbagliati... sfortuna..."

"... e quello che non avevi, anche! I creditori inseguono te. Per questo a *Vajherssam* a insegnare, vai. Una fortuna, non credi, andare lontano? Tante miglia mettere tra te e i creditori tuoi?" conclude l'Audaxiano con una risata da far accapponare la pelle.

Sei basito. E così l'uomo con le scarpe eleganti è un tuo insegnante! Quello che si sta svolgendo a un braccio di distanza da te sembra tanto un losco ricatto ai suoi danni. Fremi, nella speranza che i due continuino a parlare e ti diano altri indizi su cosa sta accadendo, ma vieni deluso. L'Audaxiano, brusco, conclude: "I soldi serviranno a te solo per qualche debito, professore. Ossigeno un poco. La bocca chiusa, tieni, e gli occhi aperti. A respirare liberamente ti aiuterò, per il resto della vita tua. Ora vai. Io cinque minuti aspetto, poi vado anche io"

"Ma..."

"Sentito hai le parole mie? Via!"

Il misterioso professore gira i tacchi, allontanandosi rapidamente. Osservi le gambe dell'Audaxiano flettersi e ondeggiare. Non vedi l'ora che l'uomo se ne vada, la prolungata immobilità e la tensione muscolare ti hanno anchilosato le membra.

***Effettua una prova su: FREDDEZZA, la difficoltà è d8***
***Bonus:*** *Se possiedi la Competenza:* ***Furtività,****, riduci la difficoltà di* ***-2***
*Se superi la prova vai all'****80***
*In caso contrario vai al* ***32***

## 107

E' ancora presto e, in teoria, avresti ancora il tempo e la possibilità di fare qualcosa di divertente. Invece ti ritrovi ad aggirarti come un anima in pena per la Cittadella, augurandoti solo di potertene ritornare al più presto al Rifugio e di ricongiungerti con i tuoi amici. Se solo fossi rimasto con Ugeene; la biblioteca in sua compagnia, ora, ti sembra molto più invitante di tutta la luminosa Cittadella da solo. E da solo lo sei davvero, ormai tutti i ragazzi hanno deciso la loro destinazione e in giro non si vede nessuno, né studenti né adulti.

Ti appoggi all'angolo di un antico edificio - se non ti sei perso dovrebbe trattarsi del museo - alla tua destra si scorge il campanile della chiesa mentre di fronte senti il vociare di quanti si stanno ancora strafogando di leccornie presso il *convivio*.

*Se possiedi l'Oggetto:* ***Verga,*** *vai subito all'****82***

*Se non possiedi la Verga ma possiedi uno* ***Spadino****, vai al* ***14***

*Se infine non possiedi nessuno di questi oggetti vai al* ***30***

## 108

*Miserabile assai alla mia vista si parò la Rocca chiamata di Vajherssam. Scavata fin nelle profondità più remote e oscure della montagna, essa fuoriesce appena per tre torri e poche merlature. Come ratti che mai vedono la luce i cavalieri - che cavallo non montano bensì bestie feroci e alate - e i servi loro, vivono strisciano e fornicano nel buio.*

* * *

*Il villaggio di eguale nome della Rocca che lo sovrasta arcigna è da poche e sparse capanne costituito. Fango escrementi e pietre, e pietre l'un l'altre assieme tenute da fango e escrementi riempiono gli occhi al pari delle nari di disgusto profondo. Gli abitanti non sono meglio delle abitazioni. Al mio parere paiono bestie sozze e immonde per nulla degne del Verbo di Dio. Ma il Vescovo ha fortissimamente espresso desiderio ch'essi banchettino alla tavola del Signore. Ubbidientissimo sarò!*

* * *

*Non più sopporto la puzza oscena del villo ne del volgo. Provo gran disgusto ogni qualvolta uno d'essi mi s'avvicina. La Parola di Dio ho rinunciato altresì a provar a spiegare loro. Essi da bestie impure e lascive quali sono non possono comprendere il Verbo. Il signore della Rocca non è migliore dell'ultimo dei suoi porcari; né ha intelletto più fino di una medusa che fluttua nel cielo. Ma a lui e solo a lui devo portare il Credo, lui devo schiacciare sotto il tallone di Nostro Signore, lui inondare di abbacinantissima luce. A seguire tutto verrà da se. I sudditi accetteranno la Parola del Signore, pena l'acciaio, ch'altra voce i villici non hanno a intendere.*

* * *

*L'uomo che m'ospita, nel puzzolente anfratto ch'osa chiamare casa, oggi ha insultato la sacra tonaca ch'indosso. Spinto dal Maligno in persona mi offerse le grazie dubbie e ripugnanti della figlia sua. Essa lasciva al letto mio strisciava con il paterno assenso e invito. La mia furia è stata la furia del Signore. La mia mano è stata la Sua. Per fortuna questa sera entrerò nella Rocca. Una notte al gelo m'avrebbe ucciso. Un giorno ancora tra i barbari m'avrebbe avvelenato l'anima. Devo parlare con il sovrano!*

* * *

*Debbo costruire sul mio viso espressioni fasulle e condiscendenti, quando vorrei solo vedere ogni singolo abitante di questa rocca legato su una pira purificatrice e ogni nobile regalato agli strumenti della Santissima Inquisizione. Il Mudryi mi risulta odioso, tanto nelle parole quanto nelle fattezze. Esso si proclama mio pari quando è evidentissimo che anche uno scarafaggio calpestato da un cattolico tacco mi sarebbe infinitamente più affine. Egli m'ha mostrato la scrittura dei suoi avi come se mi fosse di anche minimissimo interesse. Ma debbo fingere e dissimulare poiché egli conosce segreti che neppure i cavalieri nobili immeginano. D'altro canto esso è l'unico a dominarne i segreti di quella lingua misera e atrocemente primitiva. I Mudryi sono i custodi della memoria. Custodi della storia. Custodi delle tradizioni ancestrali. Sicuramente i primi, a mio modestissimo e umilissimo, avviso, che dovranno soccombere, travolti dalla cultura luminosissima del Pontificio Stato.*

* * *

*Comincio a pensare che non tornerò a casa. M'aggravo ogni giorno di più. Che sia volere del Padre Misericordioso dei Cieli e delle Terre che io muoia circondato da barbari senza Dio e senza il conforto dei sacramenti? Se la mia anima prenderà il volo da questo ripugnante covo di pagani riuscirà a trovare la via dei Cieli? Il Mudryi m'ha portato un libro vergato nella sua lingua che lentamente ho iniziato ad imparare. Me l'ha donato credendo di farmi un piacere. Sono racconti, assurde leggende per di più scritti da una femmina. Lo avrei già bruciato se solo avessi la forza di alzarmi.*

* * *

*Ora ho un momento di lucidità ma temo sarà l'ultimo. Già sento il deliquio avanzare. Ho chiesto al Mudryi di portarmi l'inchiostro e l'ho vincolato ad un giuramento. Conserverà queste mie parole, racconto delle vicissitudini e della sconfitta mia, fino a che non verrà un altro Cristiano a cui affidare il diario che ora concludo. Potrebbero volerci secoli ma a te che troverai questo libro io ingiungo e prego: Fuggi! Fuggi lontano da questo luogo maledetto e da questo popolo diabolico. Dai demoni che si muovono e nascondono nelle viscere della terra. Consegna queste parole al Vescovo di Redenzione.*

*Dio abbia pietà della mia anima e spazzi via i miscredenti e i pagani!*

*Prosegui al **50***

## 109

Mentre ti avvicini, l'assoluta immobilità dell'uomo ti fa presagire il peggio. L'Audaxiano voleva incontrarsi con il suo misterioso interlocutore senza testimoni, no? Non hai certo difficoltà ad immaginare il barbaro che s'avvicina di soppiatto all'anziano sorvegliante per tagliargli la gola. Ormai sei così convinto della tua scabrosa ricostruzione che quando l'uomo grugnisce, movendo una mano nel sonno come per scacciare un insetto, lanci un urlo di terrore.

"Ma che... cosa..." balbetta quello, ridestandosi di soprassalto. Quindi mettendoti a fuoco esclama: "Dieci centesimi per entrare, ragazzo!"

"Ma... io... veramente sto uscendo" replichi con un soffio di voce, il cuore ti sta ancora galoppando nel petto. Stai per voltarti e andartene quando ti viene in mente una cosa. "Mi scusi signore" domandi. "Ha per caso visto chi erano le ultime persone entrate qui dentro?"

"Ma certo" replica stizzoso lui. "Cosa credi che ci stia a fare io qui? L'ultimo ad entrare è stato un tizio basso come te ma grosso quattro volte tanto. Un Audaxiano sicuramente!"

"E poi? Dopo di lui è entrato un altro signore, lo ha visto? Può descrivermelo?"

Sul volto del custode si disegna un espressione acida. "Dopo il nano Audaxiano non è entrato nessun altro. Nessunissimo! O forse vuoi insinuare che mi sono addormentato sul posto di lavoro?"

"No, certo che no" mormori deluso.

Un acuto fischio si alza dall'entrata settentrionale della Cittadella. I marinai stanno chiamando a raccolta gli studenti per tornare al Rifugio.

*Vai al **119***

## 110

***Effettua una prova su: DESTREZZA più FREDDEZZA, la difficoltà è d10+d8***

***Bonus:*** *Se possiedi la Competenza:* ***Furtività****, riduci la difficoltà di* ***-1***

*Se possiedi la Competenza:* ***Velocità di Mano****, riduci la difficoltà di* ***-3***

*Se superi la prova ti metti il foglio in tasca per esaminarlo più tardi. Segnati il codice:* ***FO-M*** *e vai al* ***106***

*Se fallisci vai al* ***34***

## 111

Senza fretta, godendoti i famigliari effluvi dei fiori, ti incammini verso il Padiglione della natura Audaxiana.

Ti accolgono una serie di piccole stanze dalle pareti spesse e imbiancate di fresco, che si intrecciano tra di loro in modo apparentemente confuso. Probabilmente questo, in origine, doveva essere un convento destinato ad ospitare l'ordine dei Cavalieri di Dio, quelli che oggi vengono chiamati Clerici del Papa. A conferma di questa supposizione ci sono i bassorilievi sulle colonnine ai lati di ogni stipite, raffiguranti gli antichi monaci guerrieri, nelle loro lunghe tuniche bianche ornate da una grande croce latina, i cui bracci andavano da dall'estremità di una manica all'altra. I monaci sono raffigurati mentre mangiano silenziosamente con il capo chino, con al fianco la lunga spada bastarda, simbolo del loro ordine.

Il tuo interesse si allontana ben presto dai bassorilievi per concentrarsi sul contenuto della sala. Nel centro esatto un enorme mostro volante sembra pronto a scagliarsi contro gli imprudenti visitatori. Trattenendo il fiato per l'emozione ti avvicini allo **Scryt** impagliato. Il rettile, appartenente alla famiglia dei *Terapsis Caelestis Ferus*, come leggi su un pannello esplicativo, è uno dei pochi animali di grandi dimensioni che vivono nelle vallate Audaxiane, riescono a sopravvivere al gelo di quegli ambienti essendo dei rettili a sangue caldo. Da adulti possono arrivare a tre metri al garrese, mentre la loro lunghezza, dalla punta della coda alle mascelle irte di denti acuminati può superare gli otto. Le ali membranose dell'esemplare che stai osservando sono ripiegate ma leggi che una volta aperte possono misurare fino a dieci metri, consentendo all'animale di librarsi in volo anche stringendo tra gli artigli prede di discrete dimensioni. Per questo gli Scryt sono

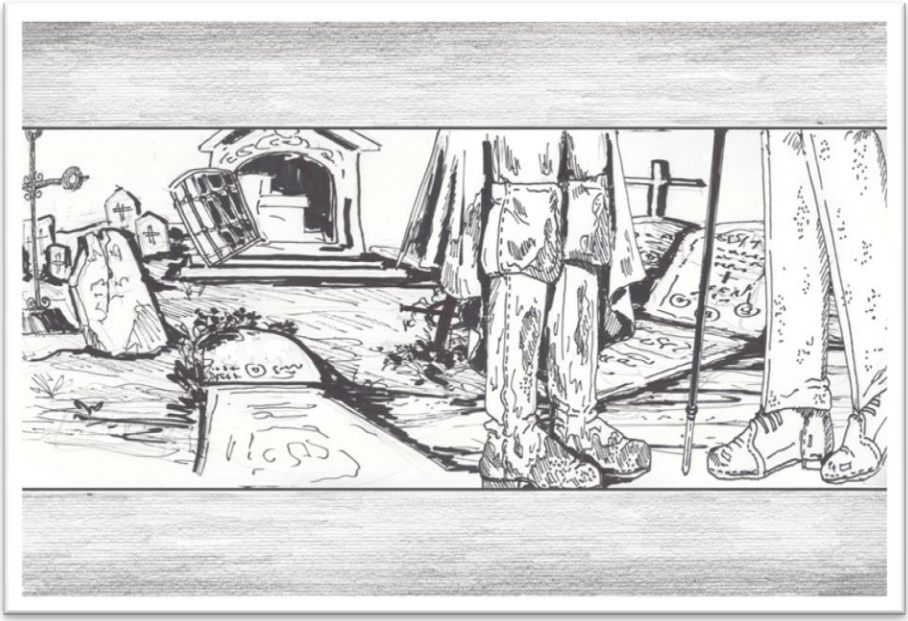
stati addomesticati, fin dall'antichità, dalla èlite guerriera di Audax affinché trasportassero in groppa un cavaliere corazzato. Non riesci ad immaginare con quale coraggio un uomo, corazzato o meno, possa avvicinarsi al quel muso oblungo, quasi triangolare, irto di denti, con la pretesa di cavalcarlo.

Con stupore apprendi che, tra i tanti animali nativi di Mizar gli Scryt sono considerati tra i più intelligenti, studi effettuati su esemplari in cattività hanno rilevato una capacità di comprensione e di elaborazione del tutto simile se non superiore a quella dei cani o dei cavalli.

Lungo il perimetro della sala, protetti da cordoni consumati ci sono altri animali impagliati, si tratta di bestie, in prevalenza Selvagge, ossia originarie di Mizar, che gli Audaxiani hanno in qualche modo addomesticato, ma sono presenti anche animali di origine terrestre. Come il ***Krav'a***. Secondo il pannello informativo si tratta di un bovide, insomma di una specie di mucca, estremamente specializzata per sopravvivere nell' ambiente Audaxiano. Nella tua casa di campagna hai avuto spesso occasione di vedere delle mandrie al pascolo, ma sinceramente non ti sembra proprio che una mucca possa avere una qualsiasi parentela con la bestia che hai davanti. La krav'a è piccola come un pony, una folta pelliccia lanuginosa di colore grigio sporco la ricopre completamente. Il muso appiattito, dalla forma allungata, adatto forse a ruminare felci striscianti ed equiseti dalla nuda roccia, si scorge a malapena da sotto una massa lanuginosa più scura che gli ricopre il capo e il collo. Le mammelle sono così piccole da essere appena visibili mentre lo zoccolo è allargato e sproporzionatamente grande rispetto alla mole della bestia. Se il sostentamento degli Audaxiani si basa prevalentemente su quella bestia, pensi, poveri loro!

Non dedichi al krav'a più di uno sguardo sprezzante visto che nella sala ci sono animali assai più interessanti: un aeromedusoide in legno non più grande di te, pseudopodi compresi, rappresenta, in scala reale, il tipo di medusoidi aerei che si possono trovare nelle zone più meridionali dei territori Audaxiani, avendo a disposizione i possenti Scryt gli Audaxiani non hanno mai immaginato di poter sfruttare l'aerogas contenuto nel corpo traslucido di queste bestie, non di meno le catturavano e allevavano a scopi religiosi e sacrificali. Tra le tante bestie una ancora attira il tuo sguardo: si tratta di un rettile, piccolo come il tuo avambraccio, dotato di quattro corte zampe e ricoperto da una folta peluria rossiccia, il muso si allunga in una stretta proboscide simile ad un becco, incurvato verso il basso. Si tratta di un *Drago dal Becco Curvo* o ***Dryeik,*** che da tempo immemore viene allevato come bestiola da compagnia da Audaxiani di ogni ceto. Oltre alla calda pelliccia e ad un prelibato sapore - evidentemente gli Audaxiani non si fanno grandi problemi a mangiarsi i propri animaletti domestici, quando necessario - il dryeik è famoso per la sua socievolezza, per nutrirsi di insetti e ratti che infestano le abitazioni umane e, cosa ancora più importante, per avere un infallibile senso dell'orientamento. Infatti in qualunque momento, ovunque esso si trovi, il Drago dal Becco è in grado di ritrovare il proprio padrone oppure la sua dimora.

*Se vuoi continuare ad esaminare le altre stanze di questo padiglione vai al **52***
*Se vuoi visitare un'altro padiglione vai al **44***
*Se invece vuoi uscire dal Museo vai al **104***



## 112

Il tuo sollievo è di breve durata. L'uomo che ha appena cacciato via Nicco si dirige con passo sicuro nella tua direzione.

Senti le foglie secche scricchiolare. Pochi istanti dopo due stivalacci infangati compaiono davanti al tuo ristretto campo visivo.

A giudicare dalle calzature logore potrebbe trattarsi di un giardiniere addetto alla manutenzione del cimitero, quindi, se ora ti facessi vedere, ti troveresti a dover rispondere a troppe domande. Anzi, come minimo finiresti per beccarti un'ammonizione.

Molto meglio rimanere dove ti trovi e aspettare che l'uomo tolga le tende. Tanto non è che tu abbia proprio fretta di tornare tra le strade della Cittadella con Nicco e i suoi compari in giro.

Così non puoi far altro che rimanertene nascosto e immobile lì dove ti trovi: in un anfratto dietro una lapide spezzata.

Una manciata di minuti più tardi, un rumore di passi accompagnato dal lieve ticchettio di un bastone, ti scuote. Un altro paio di gambe, questa volta calzanti scarpe in pelle perfettamente lucidate, si accostano a quelle con gli stivali infangati.

Il nuovo venuto impugna un bastone da passeggio del quale vedi solo la punta in bronzo.

*Vai al **103***

## 113

Il tuo sollievo, però, è di breve durata. L'uomo che ha appena scacciato Ugeene e i tre cadetti si sta dirigendo proprio nella tua direzione. Pochi istanti dopo vedi due stivalacci infangati comparire davanti al tuo ristretto campo visivo.

Non sembrano le calzature adatte a un bibliotecario, eppure se ora ti facessi vedere ti troveresti a dover rispondere a troppe domande. Anzi, come minimo finiresti per beccarti un'ammonizione.

Molto meglio rimanere dove ti trovi e aspettare che l'uomo tolga le tende. Tanto non è che tu abbia proprio fretta di tornare tra le strade della Cittadella con Nicco e i suoi compari in giro.

Così non puoi far altro che rimanertene nascosto e immobile lì dove ti trovi, ossia nel comparto più basso di una delle scaffalature della biblioteca.

Una manciata di minuti più tardi, un rumore di passi accompagnato dal lieve ticchettio di un bastone sul pavimento, ti scuote. Un altro paio di gambe, questa volta calzanti scarpe in pelle perfettamente lucidate, si accostano a quelle con gli stivali infangati.

Il nuovo venuto impugna un bastone da passeggio del quale vedi solo la punta in bronzo.

*Vai al **103***

## 114

Un elegante triangolo di cartoncino, bordato d'oro, elenca le squisitezze offerte dal locale; Senti aumentare la salivazione nel leggerle ma resisti alla tentazione di ordinare ogni singolo dolce presente e ti limiti a un'abbondante fetta di torta alla vaniglia e cioccolata con guarnizioni in glassa e miele, da bere ti viene portato un alto boccale di vetro pieno di latte tiepido e caramello, la schiuma sulla superficie è cosparsa di coriandoli di cioccolata. Con soddisfazione affondi i denti nella torta, pensando a quanto sarà improbabile mangiare qualcosa di così squisito una volta giunti a Vajerlsan.

Finito di mangiare ti rilassi contro lo schienale della sedia in ferro battuto, sorseggiando il latte e guardandoti intorno. I dolci sono squisiti e il sole del pomeriggio è piacevolmente tiepido. Il brusio giulivo dei ragazzi e dei pochi adulti ai tavoli è quanto di più serafico si potrebbe immaginare. Eppure non riesci a sentirti completamente a tuo agio. Ad un tavolo più in la scorgi Innocenzo Glaby, attorniato dai suoi lacchè, con lui c'è anche Maru Altavilla l'altro ragazzo della fazione dei *laici* che, a quanto ne sai, gli contende lo scettro del comando. Quest'oggi però le ostilità devono essere sospese, perché i due si danno di gomito ad una qualche battuta, scoppiando a ridere come scemi. Sembrano i migliori amici del mondo.

Capisci improvvisamente cos'è quella sensazione sgradevole che ti attanaglia: tutti i dolci del mondo non possono riempire le sedie vuote al tuo tavolo. Ma Ugeene è andato a visitare la biblioteca mentre Etan è scomparso durante la salita alla Cittadella.

Finisci di bere il latte quindi, con il labbro superiore ancora bianco di schiuma, ti allontani. Passeggi nella piazza d'Armi con le mani in tasca, tirando calci ai ciottoli e cercando di pensare a cosa fare del poco che resta di questo pomeriggio.

*Cancella dal tuo Borsello **-10 Cent**.*

*Recuperi fino a **+2 Punti Vigore**.*

*Lancia un d6 e somma il risultato al tuo Punteggio di ROBUSTEZZA, se possiedi la Competenza: **Tempra**, aggiungi altri **+2** punti. Se il totale è 7 o inferiore segnati un **Codice: AI-d**. In ogni caso vai al **107***

## 115

Slacciata la giacca e la camicia di lino sottostante, estrai la spessa custodia di cuoio, con rifiniture e bordature in rame e acciaio lucente, contenente il tuo **Attestato Culturale**. Esamini l'oggetto con le mani che non smettono di tremare: il proiettile è stato deviato da una prima bordatura d'acciaio, quindi ha trapassato longitudinalmente la custodia di cuoio, venendo nuovamente deviato da una rifinitura in rame. A parte un grosso livido che ti si sta già formando all'altezza del cuore, l'unico segno che hai è un graffio lungo il costato, la dove il proiettile ti ha sfiorato. Le probabilità che succedesse una cosa simile sono una su... non sai neppure immaginarlo!

Con cautela apri la custodia esaminandone il contenuto. La pergamena è danneggiata ma sia il tuo nome sia i timbri sono ancora ben distinguibili. Ti domandi se sia ancora valido in queste condizioni. Scacci il pensiero, catalogandolo come "*inutile*". La verità è che è appena accaduto un *miracolo*. Il Signore ha posato la

Sua mano sulla tua testa. Dovrai riflettere attentamente a quanto successo oggi. Il Signore non elargisce miracoli con facilità. Probabilmente il fatto che tu sia ancora vivo fa parte di un Suo disegno.

*Subisci **1 Ferita Lieve** e perdi fino a **-3 Punti Vigore**.*

*Aggiungi al nome la dicitura (danneggiato) al nome dell'Oggetto: **Attestato Culturale** che diventa quindi: **Attestato Culturale (danneggiato).***

*L'evidente miracolo di cui sei stato oggetto ti consente di recuperare fino a **+3 Punti Volontà**.*

*Se Alenn è arrivato a **0 Punti Vigore**, sviene, vai al **66***

*In caso contrario dove si trova Alenn?*

*- Nella **Biblioteca**? Vai al **46***

*- Nel giardino interno del **Museo**? Vai al **19***

*- Nella **Chiesa**? Vai all'**81***

*- Nel antico **Cimitero** dietro la chiesa? Vai al **48***

## 116

Sperando di trovare qualcosa di interessante da fare vai verso i moli.

*Se possiedi la Competenza: **Storia, Arte e Letteratura** oppure **Cultura Militare,** oppure se possiedi l'Oggetto: **Attestato Culturale** vai al **37***

*In caso contrario vai al **49***

## 117

Ti aggiri tra i libri polverosi alla ricerca di un bagliore che ti indichi la posizione del tuo amico. Quando finalmente vedi il lucore della lanterna ad olio, quasi ti lasci scappare un gemito di sollievo. Ugeene ha appoggiato la lanterna ad un tavolo di marmo ricoperto di mappe; è assorto nella contemplazione di una carta dai bordi smangiucchiati, ad una rapida occhiata si direbbe una cartina militare di una qualche Rocca Audaxiana. Senza perdere tempo spegni il lume ad olio con due dita, piazzando l'altra mano sulla bocca di Ugeene.

"Nicco e due suoi amici sono qui. Per me" sussurri.

Ugeene trasale, inspirando violentemente dal naso. Quindi espira lentamente, spostando la tua mano lontano dalla bocca in modo da poter parlare. "Oh mio Dio... cosa facciamo Alenn?" sussurra.

Ti guardi intorno, incerto su cosa rispondere. Un'ombra scura, originata da alcune pile di libri appoggiati in terra, probabilmente in attesa di venire catalogati, sembra un invitante nascondiglio. Peccato che sia sufficiente a solo uno di voi due.

*Cosa rispondi a Ugeene?*

*- "Tu nasconditi qui, io mi allontano e mi cerco un altro rifugio!" Vai al **118***

*- "Io mi nascondo qui mentre tu ti allontani e ti cerchi un altro nascondiglio!" Vai al **76***

*- "Rimaniamo insieme e cerchiamo di guadagnare l'uscita!" Vai al **42***

## 118

Ugeene ribatte ma lo zittisci con un cenno imperioso della mano. Cucnas e i suoi scagnozzi potrebbero comparire in ogni momento, non avete il tempo di discutere. Strattonando il tuo amico lo costringi ad infilarsi dietro le pile di volumi. Nella penombra Ugeene è praticamente invisibile.

Soddisfatto ti allontani, cercando un altro nascondiglio. Una voce stridula ti costringe a rivedere i tuoi piani. "Eccolo, Nicco, è qui!"

*Aumenta di **+1** il **Grado di Amicizia** con **Ugeene**.*

*Inoltre aver sacrificato un nascondiglio sicuro per proteggere il tuo amico ti permette di recuperare fino a **+1 Punto Volontà**. (Se possiedi l'Oggetto: **Croce di madreperla** guadagni un ulteriore Punto Volontà)*

***Effettua una prova su: DESTREZZA, la difficoltà è d8***

***Bonus:***_Se possiedi la Competenza: **Atletica** riduci la difficoltà di **-1**_

***Malus:*** _Se hai con te la SACCA da VIAGGIO, con dentro almeno un oggetto aumenta la difficoltà di **+1**_

*Se superi la prova vai al **99***

*In caso contrario vai al **98***

## 119

I richiami dei marinai si fanno sempre più insistenti. Tu però procedi cautamente, sbirciando dietro ogni angolo prima di svoltarlo. Hai il terrore di incrociare l'Audaxiano ma, fortunatamente, di lui non c'è traccia.

Con sollievo vedi gli studenti di Vajerlsan, riuniti in fondo alla piazza, che si stanno confusamente incolonnando davanti al portone settentrionale. Il sole spande i suoi ultimi raggi al di là dei bastioni della Cittadella, segno che il pomeriggio è ormai finito.

Ti tuffi nella calca, mischiandoti con i tuoi compagni. Appena trovi Ugeene lo abbracci calorosamente, ignorando il suo stupore e imbarazzo. Alle sue domande però rispondi con un vago cenno. Hai tantissime cose da raccontargli ma non qui, non adesso, non con tutti gli studenti accalcati attorno pronti ad origliare.

*Almeno una delle seguenti affermazioni è vera?*

*Se hai 6 o più **Ferite Lievi***

*Se hai 2 o più **Ferite Profonde***

*Se hai 3 o meno **Punti Vigore***

*Se una delle precedenti condizioni è vera, vai al **124***

*Altrimenti vai al **Paragrafo 1 del Capitolo 7***

## 120

***[Se non lo hai ancora fatto]** Vuoi visitare gli **Antichi moli aerei**? Vai al **116***

***[Se non lo hai ancora fatto]** Vuoi recarti nell'affollato **Convivio** nella piazza della Cittadella? Vai alo **90***

***[Se non lo hai ancora fatto]** Vuoi visitare la **Chiesa**? Vai al **93***

***[Se non lo hai ancora fatto]** Vuoi visitare il **Museo Diocesano**? Vai al **74***

## 121

Senza fretta, godendoti i famigliari effluvi dei fiori, ti incammini verso il Padiglione delle Armi e della Guerra celeste.

Ti accolgono una serie di piccole stanze dalle pareti spesse e imbiancate di fresco. Probabilmente questo, in origine, doveva essere un convento destinato ad ospitare l'ordine dei Cavalieri di Dio, quelli che oggi vengono chiamati Clerici del Papa. A confermare questa supposizione ci sono i bassorilievi sulle colonnine ai lati di ogni stipite, raffiguranti gli antichi monaci guerrieri, nelle loro lunghe tuniche bianche ornate da una grande croce latina, i cui bracci andavano dall'estremità di una manica all'altra. I monaci sono rappresentati mentre si allenano al combattimento con la spada bastarda, simbolo del loro antico ordine.

Il tuo interesse si allontana ben presto dai bassorilievi. Al centro di una stanza più grande delle altre c'è un enorme armatura posta su un impalcatura orizzontale sospesa a circa due metri dal pavimento tramite dei cavi. L'idea che possa trattarsi della bardatura di un cavallo scompare non appena ti rendi conto che la corazzatura principale, basata su sottili lamine di ferro sovrapposte, è posta sul ventre, per proteggerla dalle frecce tirate dal basso. La protezione del cranio è allungata, troppo per un qualsiasi cavallo, fino ad assumere una forma quasi triangolare, Per finire una sottile maglia ad anelli in ferro pende ai lati della bardatura arrivando a toccare il pavimento: originariamente doveva coprire le ali della bestia.

Rimani ad osservare la bardatura da guerra dello Scryt per quasi venti minuti, troppo affascinato per distogliere lo sguardo. Solo ora ti rendi conto che, in cuor tuo, avevi sempre considerato le storie sui giganteschi rettili alati cavalcati dai Signori Audaxiani, delle frottole, o quantomeno delle esagerazioni, create per rendere più temibili quei nemici venuti dai ghiacci. Ora invece la realtà di quell'essere ti travolge, ammantato della propria armatura doveva essere davvero impressionante, con i suoi dieci metri di apertura alare e sette di lunghezza dalla punta della coda alle fauci irte di denti.

Con un brivido distogli infine lo sguardo dalla bardatura dello Scryt per posarlo su una serie di armature e divise che addobbano i manichini di legno disposti in bell'ordine lungo il perimetro della stanza. Le più impressionanti sono le armature degli Audaxiani, e in particolar modo quelle dei Signori delle Rocche: non riesci a capacitarti di come un uomo potesse muoversi con tutto quel metallo irto di spunzoni addosso. Benché quasi tutte le armature Audaxiane siano alte quanto te, e quindi molto meno di un adulto normale, non ce n'è una in cui non potreste entrare contemporaneamente tu e Ugeene e, in alcuni casi, sforzandosi un po', anche Etan. Evidentemente gli antichi Audaxiani compensavano la mancanza di altezza con una stazza e una muscolatura sproporzionata. Un'altra cosa che ti lascia perplesso è la mancanza quasi assoluta di decorazioni, tanto sulla bardatura dello Scryt quanto sulle corazze dei cavalieri. Ogni singola saldatura, ogni perno o lastra di ferro sembrano gridare la stessa cosa: *noi siamo fatti per la guerra e non per le sfilate, non siamo belli da vedere, serviamo per uccidere!*

Affascinato osservi anche le altre armature esposte, leggendo avidamente ogni informazione presente sui pannelli esplicativi affissi alle pareti, le corazze che utilizzavano i nobili delle rocche, gli **Scrytskin**, sono quasi identiche a quella del Signore della Rocca. Più leggere invece erano le armature degli ***Vojik***, ossia i

soldati in gran parte appiedati, composte principalmente da pettorali a piastre sopra a cotte di maglia, schinieri al ginocchio, elmo e gorgiera.

Nella stanza sono presenti anche due manichini con le divise usate dai soldati Vaticani durante il conflitto: Il primo rappresenta un Cavaliere di Dio con il saio crociato lungo fino ai piedi, stretto in vita da una cintura nella quale sono infilati due antichi pistoloni a pietra focaia. Una grande spada bastarda completa la riproduzione. L'altro manichino indossa la divisa di un ufficiale di fanteria dotato di un elmo crestato e un pettorale di lucido acciaio, finemente decorato, ma pateticamente sottile anche rispetto alla più piccola delle armature Audaxiane. Non riesci ad immaginare come in uno scontro corpo a corpo un qualsiasi reparto vaticano potesse sostenere l'impatto degli Audaxiani.

*Se vuoi continuare ad esaminare le altre stanze di questo padiglione vai al **51***
*Se vuoi visitare un'altro padiglione vai al **44***
*Se invece vuoi uscire dal Museo vai al **104***

## 122

***Effettua una prova su: DESTREZZA, la difficoltà è d10***
***Bonus:****Se possiedi la Competenza:* ***Furtività*** *riduci la difficoltà di* ***-2***
*Se superi la prova vai al **85***
*In caso contrario vai al **68***

## 123

"Ehi, tu... dico a te... SVEGLIA!"

Riapri gli occhi, solo per pentirti immediatamente di averlo fatto. Un uomo anziano, con un alito pestilenziale ed un evidente carenza di diottrie ti sta scrollando energicamente. "Questo non è posto per farsi una dormita" dice, strizzando gli occhi per metterti a fuoco. "Beata gioventù! Ma insomma, certo che un po' di rispetto non guasterebbe..."

Con uno sforzo sovrumano riesci a metterti seduto e allontani il vecchio, e il suo alito, con un braccio. Quello ti squadra, strizzando ancora di più gli occhi, e finalmente un'ombra di dubbio gli si insinua nella mente.

"*Errrr*... tutto bene, ragazzo? Ti... ti stavi facendo un pisolino, vero?"

"Come no, io dormo sempre steso per terra" borbotti, rimettendoti faticosamente in piedi. Con tua sorpresa scopri che le gambe riescono a reggerti. Arranchi lontano dal vecchio che rimane a fissarti con la fronte corrucciata.

Procedi, appoggiandoti ai muri e pregando di non essere rimasto svenuto troppo a lungo. Se gli studenti sono già andati via nessuno potrà risparmiarti una punizione con i fiocchi. Inoltre ti farebbero delle domande sul perché del tuo ritardo e di tutti quei lividi ed escoriazioni... domande alle quali ora come ora non sapresti come rispondere.

Con sollievo vedi gli studenti di Vajerlsan, riuniti in fondo alla piazza, che si stanno proprio ora incolonnando per tornare verso il Rifugio. Il sole spande i suoi ultimi raggi al di la dei bastioni della Cittadella, segno che il vostro pomeriggio

"libero" volge al termine.

"Ti sembra questa l'ora di arrivare?" ti domanda un ufficiale, comparendoti inaspettatamente davanti.

Ondeggi, attingendo a tutte le forze residue per evitare di cadere.

"Non rispondi, *eh*?" continua l'uomo. "Ho chiamato a raccolta gli studenti almeno mezz'ora fa e gli ultimi sono qui da almeno dieci minuti, si può sapere cosa aspettavi?" senza attendere una risposta l'ufficiale continua, velando la voce di disprezzo. "*Oh*, ma tu eri occupato a... ad azzuffarti con qualche cane randagio, a giudicare dalle tue condizioni. Non voglio sapere cosa hai fatto. Lo immagino! Va in fila e considerati punito, ti farò rapporto non appena tornati al Rifugio!"

Barcollando ti incolonni con gli altri, mentre l'ufficiale si porta un fischietto alle labbra per ordinare l'avanti-march.

Vieni subito accostato da Ugeene. Ora come ora non ce la fai proprio a rispon-dere alle sue domande ma accetti con gratitudine la sua spalla alla quale ti appoggi pesantemente.

*Aumenta di **+1** i tuoi **Ammonimenti**.*
*Almeno una delle seguenti affermazioni è vera?*
*Se hai 6 o più **Ferite Lievi***
*Se hai 2 o più **Ferite Profonde***
*Se hai 3 o meno **Punti Vigore***
*Se una delle precedenti condizioni è vera, vai al **124***
*Altrimenti vai al* ***Paragrafo 1 del Capitolo 7***

## 124

Arrivati all'Ostello venite deviati in un angolo vuoto, dove si trovano già ammassati i ragazzi che erano rimasti nel Rifugio. Un ufficiale vi raggiunge, passandovi in rassegna. Provi inutilmente a retrocedere, per nasconderti dietro ai compagni di scuola. Troppo tardi: l'ufficiale ti sta scrutando e il suo cipiglio non promette nulla di buono.

"E tu pretendi di cenare con Monsignor Ardelis, conciato così?" esclama. "Fila subito in camera tua e non osare mettere il naso fuori fino a domani. Dannazione!"

Nel salire le scale irrigidisci i muscoli delle spalle nell'udire una risatina malefica provenire dalla fila dei ragazzi: riconosci la voce di Alecsandro Cucnas.

Arrivato in camera e richiusa la porta alle spalle scopri di essere tremendamente stanco. Ti levi la giacca sgualcita, appoggiandola sul letto. Con movimenti sempre più rabbiosi cerchi di spianare le pieghe del tessuto. Invano. Alla fine con un'imprecazione rinunci e ti siedi sulla sedia, tenendoti il capo tra le mani.

"La cena, signore" dice una voce nasale.

Sollevi il volto, ripulendoti rabbiosamente le guance dalle lacrime. Un ragazzo poco più grande di te, un garzone dell'Ostello, è entrato in camera e sta appoggiando un vassoio carico di cibo sul tavolo.

"Il vostro cibo... cucina Audaxiana" borbotta, tenendo lo sguardo basso. Visto che continui a osservarlo senza dire nulla, indietreggia, stropicciandosi le mani "*Ehm*... spero sia di suo gradimento è... *ehm*... particolare. A molti non piace... cioè il vescovo ne va matto... è giù che mangia con i professori..."

"Cosa hai detto?" esclami, balzando in piedi e interrompendo i farfugliamenti del garzone.

"*Ehm*... ho d-detto che il vescovo va matto per la cucina..."

"No, no, a proposito dei professori... vuoi dire professori di Vajerlsan?"

Il ragazzo annuisce, indietreggiando verso la porta. "Sì, ci sono cinque professori al tavolo con il vescovo. P-pernotteranno qui... domani s'imbarcheranno sul vostro dirigibile..."

Ma tu già non lo stai più ascoltando. Ripensi al misterioso dialogo che hai origliato nel pomeriggio. L'Audaxiano stava ricattando un professore di Vajerlsan. Sicuramente uno dei cinque che adesso stanno banchettando nel salone e che hanno preso una camera in questo stesso Ostello.

Un'idea folle ti si affaccia alla mente.

*Vuoi approfittare del fatto che tutti si trovano di sotto per indagare nella stanze dei cinque professori? Allora leggi il* ***Paragrafo 1 del Capitolo 8***

*Se invece pensi che sia troppo rischioso, mangia e vai a letto. I tal caso guarisci da* ***1 Ferita Lieve*** *e recuperi fino a* ***+4 Punti Vigore*** *(se hai con te l'Oggetto:* ***Coperta Militare****, guadagni ulteriori* ***+2 Punti Vigore****).*

*Se sei stato visitato dal medico, inoltre, puoi recuperare fino a* ***1 Ferita Profonda*** *o* ***2 Ferite Lievi*** *(a scelta).*

*Prosegui la lettura al Paragrafo 1 del Capitolo 1 del terzo Libro di questa serie, intitolato:*

***La resa dei conti***

4
8
4
9

# Capitolo 6

## Nei vicoli di Termen

**1**

Restate appiattiti contro il muro fuligginoso di una casa fino a quando anche gli ultimi passi degli studenti in marcia si perdono in lontananza. Ce l'avete fatta! Rimanete a lungo a fissarvi, increduli. Etan è il primo a riprendersi, il viso gli si apre in un sorriso smagliante mentre ti da una forte pacca sulla schiena. Tu rispondi con un finto pugno allo stomaco e un attimo dopo vi state accapigliando giocosamente, ridendo come pazzi, letteralmente ebbri di gioia.

L'improvvisa certezza di non essere più soli interrompe i vostri scherzi. Vi voltate, ancora ansanti. Alcuni ragazzi, all'incirca della vostra età, si sono avvicinati silenziosamente e ora vi stanno osservando, seri.

*Vai al **93***

**2**

A Redenzione, vanno di gran moda i *Convivi*. Praticamente a ogni incrocio di un'arteria principale della città si può rimanere abbagliati dagli specchi, dagli ori e dagli stucchi di questi esclusivi locali. Tavolini di ferro battuto o in vero legno laccato arrivano spesso a invadere la strada, rendendo difficoltoso il passaggio di carri e carrozze. Seduti ai tavolini perdono le loro giornate giovani rampolli della borghesia e del clero vaticano, sorbendo caffè speziato, liquori esotici di Ophir e gustando raffinati dolci le cui ricette sono custodite gelosamente dai gestori dei *Convivi*. Passando con la carrozza vicino a quei locali, spesso, scostavi di soppiatto le tendine di velluto nero e, attento a non farti scorgere da tuo padre, scrutavi sognante quei luoghi luminosi, invidiando quegli uomini. Li immaginavi impegnati a parlare di filosofia o di politica oppure a discutere di pettegolezzi, a comporre poesie o a intessere amori proibiti. Per tuo padre il proliferare di quei locali è segno di decadenza dei costumi ma per te essi hanno sempre avuto il profumo romantico della trasgressione.

Nell'inseguire il rumore di bottiglie tintinnanti e di conversazioni, nella tua testa crei l'immagine del luogo che state cercando come una versione molto più provinciale dei *Convivi* della capitale.

Per tanto rimani sbigottito quando, alla fine, sbucate in uno slargo, perché definirlo piazza sarebbe impossibile, formato dall'incrociarsi di tre vicoli. Quattro

sudici tavoli nel legnaccio di Adler sono stati piazzati nello slargo e una mezza dozzina di avventori, seduti su sgangherate seggiole, si volta a fissarvi con stupore. Ferma sulla soglia di quella che deve essere la taverna, c'è una donna dai fianchi pesanti e dall'aspetto volgare con una brocca in mano. Il *locale* è impregnato dell'odore pungente del vino di scarsa qualità, mischiato al fetore dell'orina e del vomito.

Sotto lo sguardo incuriosito di quei ceffi patibolari tu ed Etan indietreggiate di un passo.

La prima a riprendersi dalla sorpresa è la donna. Limitandosi a guardarvi di sottecchi si avvicina agli avventori, versando del vino nei bicchieri di legno. Uno degli uomini seduti scoppia in una risata singhiozzante, mostrando una selva di denti marci e di monconi neri .

"Mi sa che questi due si sono perduti. Dico bene ragazzi?" dice. Poi, senza aspettare una risposta, si rivolge alla donna. "Dov'è la tua ospitalità, Mada? Offri da bere ai ragazzi!"

"Io non offro nulla a nessuno, Marcio. Questa non è una mensa di carità!" ribatte lei, scoccandovi un'occhiata in tralice. "E poi mi sembra che siano un po' piccoli per avvelenarsi già con sta roba"

"Piccoli?" Insorge l'uomo chiamato Marcio. "Ma se io alla loro età già lavoravo da anni alla bottega dei solventi con mio zio..."

"Allora c'è stato un momento nella tua vita in cui hai lavorato. Questa sì che è una notizia!" ribatte acida la donna. "Non credevo che avessi mai fatto altro che l'ubriacone nella vita "

"Ora sta zitta. Baldracca!" Non vedi che stai spaventando i ragazzi?" poi rivolgendosi a voi: "Dai, su, venite a sedere. Vi offro io un giro. Hai sentito, donna? Portaci da bere, e non questo piscio. Portaci roba buona!" conclude facendo cenno a te e a Etan di accomodarvi.

Durante lo scambio di battute tu e il tuo amico avete continuato a indietreggiare fino all'imboccatura del vicolo dal quale siete arrivati. Ora l'uomo con i denti marci vi fissa direttamente. Noti che anche tutti gli altri avventori fanno solo finta di pensare a quello che hanno nei bicchieri, ma in realtà stanno seguendo con attenzione la scena. Uno s'infila una mano nei pantaloni grattandosi volgarmente le natiche mentre un altro rutta sonoramente.

*Fai buon viso a cattivo gioco e accetti l'invito dell'uomo? Vai al **53***
*Rifiuti cortesemente l'invito? Vai al **13***
*Oppure senza dire una parola ti volti e scappi da dove sei venuto? Vai all'**81***

## 3

Il chiosco, addossato alla parete di un palazzo, esibisce un cartello di legno sul quale campeggia la scritta:

# IL BAZAR

*Di Ninios e Figli, dal 742*

Fai una certa fatica a decifrare le scritte a causa dello strato di fuliggine e delle screpolature del cartello, il quale, evidentemente, non riceve alcuna manutenzione proprio dal 742.

Il chiosco è costituito da due ripiani che s'incrociano ad angolo retto, sormontati da una tettoria sbilenca per proteggerlo dalla pioggia. Dietro i ripiani sta seduto su una seggiola in vimini un uomo intento a ripulire il fornelletto di una pipa. Sopra i ripiani invece sono disposti in ordine una gran quantità di oggetti di ogni genere. Più che un Bazar quello che hai davanti sembra il negozio di un rigattiere nel quale si può trovare di tutto: pentole, tazzine da te quasi nuove, roncole, falcetti, due orologi da tasca, candele, ceri, libri usati, capi di vestiario e tanto altro. Sbirciando sotto i ripiani intravedi casse ripiene di altra mercanzia.

*Se vuoi comprare qualcosa ecco la lista degli oggetti più interessanti con relativi prezzi.*

***Nota**: Per un solo oggetto, ogni volta che visiti questo paragrafo, puoi tentare una **Prova su FASCINO, la difficoltà è d8** se superi la prova allora considera il prezzo espresso tra parentesi.*

***Scodella e cucchiaio** (P) - 5 Cent (2)*
***Coltellino a serramanico** (P) - 15 Cent (12)*
***Candele** (P) (1/5) - 1 Cent*
***Fionda** (P) - 16 Cent (12)*
***Biglie** (P) (3/10) - 4 Cent (2)*
***Materiale per scrivere** (P) - 25 cent (20)*
***Set da Barba** (P) - 20 Cent (15)*
***Pomata repellente per insetti** (P) - 8 Cent (6)*
***Kit del Primo Soccorso** (P) - 20 Cent (16)*
*Quando hai finito di fare gli acquisti, vai al **23***

## 4

Finalmente scorgi un movimento. Qualcuno sta correndo nella tua direzione dal fondo del vicolo. È Patro. I ragazzi della banda lo accolgono festanti, persino l'acida ragazzina spreca un sorriso.

Patro sta ancora mostrando a tutti il suo bottino: due zoccoli, una scarpa da risuolare e una manciata di chiodi da ciabattino, quando ecco tornare anche Etan. Ha un'aria contrariata, per lo meno ma non sembra essere inseguito da nessuno.

Etan storce la bocca in una smorfia e mostra le mani vuote.

"Nulla?" domanda Patro. Ti sembra di cogliere una sfumatura di delusione nella sua voce.

"Stavo per prendere un paio di bellissimi stivali, quando quel maledetto del ciabattino ha alzato la testa e si è messo a fissarmi" spiega, malmostoso. "Sembrava sapere cosa volevo fare. Accidenti!"

"Ha perso!" strilla giuliva la ragazzetta. "Hanno perso e ora gli prendiamo tutto!"

Patro annuisce.

*Vai al **65***

## 5

Senza pensarci un attimo ti volti e schizzi come un fulmine lungo il vicolo. Alle tue spalle non senti alcun rumore di passi. Non ti stanno inseguendo? Ma Etan dove diavolo è? Perché non sta correndo al tuo fianco?

La risposta arriva un secondo dopo, sotto forma di una biglia d'acciaio che ti colpisce la scapola destra, facendoti perdere l'equilibrio. Rotoli nella polvere della strada, finendo bocconi con il volto a un centimetro da una pozza maleodorante. Volti la testa: il ragazzo, Patro, ti si sta avvicinando con la fionda stretta in pugno e un'altra biglia tra le dita dell'altra mano. Etan non ha nemmeno accennato a fuggire e ti sta guardando cupo, scuotendo la testa. "Mai scappare in linea retta da uno con una fionda" borbotta, una volta che ti sei rialzato e lo hai raggiunto nuovamente.

Grugnisci una risposta indecifrabile mente ti massaggi là dove sei stato colpito.

*Subisci **1 Ferita Lieve** e perdi **-2 Punti Vigore** (fino a un minimo di 1)*

*Decidi di parlamentare con Patro? Vai al **34***

*O preferisci lasciar gestire la faccenda a Etan? Vai al **132***

## 6

"*Oh*, quelli li metto mezzo baiocco tondo tondo, giovane signore" risponde il ciabattino, dopo aver sputato i chiodi in un coperchio di latta. "Me li ha venduti un caporale dell'esercito che andava in congedo. Ci ho lavorato giorno e notte per una settimana ma posso dire che sono tornati come nuovi. Si tratta di un acquisto molto oculato, sapete. Ho rinforzato la tomaia e cambiato le borchiature. Se comprate oggi questi stivali, ci camminerete ancora tra vent'anni. Garantito!"

Avevi pensato di acquistare gli stivali in modo da vincere la sfida contro Patro ed evitare di commettere un furto. Certo che mezzo baiocco, cioè cinquanta centesimi, sono davvero tanti per le tue tasche.

"Nel prezzo, giovane signore, ci metto anche un adattatore per il vostro piede così che possiate camminarci dentro già da adesso. Mano a mano che crescerete potrete farvi fare altri adattatori..." L'uomo continua a parlare a ruota libera, convinto di star per concludere un affare. Sinceramente quegli stivali non ti paiono per nulla un'occasione come dice lui. Robusti saranno anche robusti ma sono chiaramente usati e non possono certo paragonarsi alle calzature alle quali sei abituato.

*Ringrazi il ciabattino, ti allontani, quindi, ti riavvicini di soppiatto per rubare gli stivali? Vai al **73***

*Vuoi provare a contrattare sul prezzo? Vai al **60***

*Rinunci a questa folle impresa e te ne torni indietro a mani vuote? Vai al **136***

## 7

Con un tuffo al cuore ti accorgi che un drappello di quattro gendarmi, con la tradizionale divisa grigia e i lunghi manganelli neri al fianco, è appena sbucato da una via laterale. A un cenno del capo pattuglia i quattro uomini impugnano i manganelli e convergono verso di te. Se i gendarmi ti catturassero, pensi con un moto di panico, verresti consegnato a un ufficiale dello *Spada del Signore*. La storia del tuo arresto e, peggio ancora, del tuo furto, verrà sicuramente comunicata al rettore di Vajerlsan e a tuo padre.

La morte sarebbe una sorte preferibile.

Lasci cadere gli stivali e ti lanci in una fuga tra i vicoli, ben deciso a seminare i gendarmi.

*Vai al **97***

## 8

Al pensiero di tornare indietro a mani vuote senti lo stomaco annodarsi. Non è solo per l'odiosa prospettiva di venire taglieggiato da una banda di mocciosi scalzi, quanto per il fatto di dover ammettere di aver perso e di doverlo fare davanti ad Etan.

"Allora, concludiamo l'affare?" chiede il ciabattino, sventolandoti gli stivali sotto il naso.

Lentamente li prendi, come se volessi esaminarli da vicino. Odorano di cuoio e di colla e sono incredibilmente pesanti nelle tue mani. Nell'incrociare il tuo sguardo, il sorriso cordiale del ciabattino si congela, intuendo cosa stai per fare.

"Non provare a..." inizia, ma tu ti sei già voltato e stai fuggendo a zig-zag lungo la piazza.

"AL LADRO! AL LADRO. FERMATELO!" urla l'uomo. Per fortuna nella piazzetta non c'è una gran folla e, anche se molte teste si voltano, nessuno prova a fermarti. "GENDARMI... E' UN LADRO, PRENDETELO. GENDARMI!" continua a urlare il ciabattino.

*Lancia un d6. Se possiedi la Competenza: **Furtività** aggiungi **+1** al risultato. Quanto hai ottenuto?*

***- 3 o meno:** Vai al **7***

***- 4 o più:** Vai al **77***

**9**

"Allora, perché non bevi?" domanda Marcio, facendoti sobbalzare.

"Io... *ehm*, è solo che..."

"Non siamo abituati a bere vino, tutto qui" interviene Etan. Ti affretti ad annuire.

L'uomo scoppia in una sonora risata. Prende i vostri sudici bicchieri e, con due soli sorsi, ne tracanna il contenuto. "Farò finta di credervi " dice, asciugandosi le labbra con la manica. "Ma spero di non dover scoprire che disprezzate la nostra ospitalità... piuttosto, cosa ci fate in giro per i vicoli?"

È Etan a rispondere. Gli racconta della vostra scappatella e del desiderio di divertirvi un ultima volta, prima di andare a rinchiudervi tra le mura di Vajerlsan. A quella spiegazione l'uomo ridacchia. L'alito è pestilenziale e i mozziconi marci che s'intravedono ogni volta che apre la bocca sono inquietanti. Vorresti solo poterti alzare e andare via ma hai paura della reazione che potresti scatenare. Soprattutto dopo quello che ha appena detto Marcio.

"Vi capisco ragazzi. Volete divertirvi e questo è giusto" sta dicendo. "Mada, versami un altro boccale e guarda se hai qualcosa di non alcolico per i signorini, intanto noi pensiamo a come far divertire come si deve questi fanciulli"

"Potremmo giocare a carte" propone un uomo dal volto scavato, frugandosi nel panciotto liso. "Dannazione, ho lasciato il mio mazzo da Ter a casa" borbotta poco dopo, non trovando nulla.

"Sei il solito, Garùlo" commenta Marcio.

"Allora potremmo fargli conoscere Ala... io dico che gli faremmo un favore" interviene un altro uomo con la faccia larga e gli occhi che sembrano guardare contemporaneamente in due direzioni diverse.

"E perché invece non gli facciamo provare la *Botta Viola*? Sono sicuro che questi due non hanno mai provato nulla di simile" interviene un terzo uomo con un grosso naso bitorzoluto e la risata alcolica.

La donna scompare nell'apertura buia della taverna. Dentro di te speri che non trovi nulla da servirvi.

*Segna un Codice:* ***AO-o*** *sulla scheda (se avevi già segnato questo codice, cancellalo e al suo posto scrivi il Codice:* ***AO-mo****) quindi decidi cosa fare:*

***[Solo se hai con te l'Oggetto: Mazzo di Carte]*** *Una partitina a Ter ti sembra la cosa più innocua da fare. Sai giocare e, male che vada, perderai qualche soldo. Vai al* ***18***

*Chi o cosa sarà questo Ala? Se sei curioso di saperlo vai al* ***135***

*Che cosa sarà questa Botta Viola di cui parlano? Forse un qualche tipo di alcolico? Se vuoi scoprirlo, vai al* ***101***

## 10

Slacciata la giacca e la camicia di lino sottostante, estrai il **coltello a serramanico dal manico intagliato** dal tuo amico Clodario. Esamini l'oggetto con le mani che non smettono di tremare: il proiettile ti ha colpito con una forte angolazione ed è stato deviato dal manico in legno del coltellino. Lo apri, scoprendo con sollievo che la lama, seppur con una certa resistenza, scorre ancora nella guida ed è integra. Il manico invece è rovinato, tanto che il tuo stemma familiare e le tue iniziali, tanto faticosamente incise da Clodario, sono ormai irriconoscibili. Però ti ha salvato la vita. A parte un grosso livido che ti si sta già formando all'altezza del cuore, l'unico segno che hai è un graffio lungo il costato, la dove il proiettile ti ha sfiorato senza ferirti seriamente.

Stringi con forza il coltellino danneggiato. Scuoti la testa, cercando di accettare la verità. E la verità è che è appena accaduto un *miracolo*. Il Signore ha posato la Sua mano sulla tua testa. Dovrai riflettere attentamente a quanto successo oggi. Il Signore non elargisce miracoli con facilità. Probabilmente il fatto che tu sia ancora vivo fa parte di un Suo disegno.

*Subisci **1 Ferita Lieve** e perdi fino a **-2 Punti Vigore** (fino a un minimo di 1).*
*Aggiungi la dicitura (danneggiato) scritto tra parentesi al nome dell'Oggetto: **Coltellino Intagliato,** che diventa quindi: **Coltellino intagliato (danneggiato).***
*L'evidente miracolo di cui sei stato oggetto ti consenti di recuperare fino a **+3 Punti Volontà**.*
*Dove si trova Alenn?*
*- In un **vicolo**, nascosto tra i relitti di mobilia? Vai al **162***
*- In una **cella**, nascosto sotto una branda? Vai al **163***

## 11

Con Etan al tuo fianco fuggi, imboccando il primo vicolo che incontrate. Ben presto arrivate di fronte ad un bivio a Y. Una casa dalla strana forma aguzza sembra tagliare in due la via che state percorrendo, dividendolo in due passaggi così angusti che due uomini adulti non potrebbero percorrerli stando affiancati.

"Dividiamoci!" dice Etan, poi scorgendo la tua espressione attonita si affretta ad aggiungere: "Separati avremo il doppio delle possibilità. Ci vediamo quando la colonna degli studenti torna giù dalla Cittadella..."

Preceduti dal rumore sordo degli stivali sull'acciottolato i quattro gendarmi voltano un angolo e puntano dritti su di voi. Uno degli uomini v'intima di fermarvi ma i manganelli neri che tutti e quattro brandiscono ti suggeriscono che obbedire potrebbe non essere una buona idea.

"Buona fortuna!" dice Etan, prima di imboccare il vicolo di destra.

Ti affretti a prendere l'altro vicolo. Senti Etan urlare "Prendetemi, se ci riuscite, palle di lardo!" poi aggiunge qualcos'altro, ma non riesci più a distinguere le parole.

Almeno due gendarmi ti stanno seguendo, ansimando rumorosamente.
*Se hai il Codice: **ad-M** cancellalo e vai subito al **122***
*In caso contrario continua la fuga al **97***

## 12

La donna non vi stacca gli occhi di dosso. A ogni istante che passa le speranze di aiutare Etan si fanno più labili. Non puoi aspettare! Con un movimento rapido ti alzi, afferrando il primo oggetto che ti trovi tra le mani: la tua stessa sedia.

"Ma che fai?" domanda Etan, sgranando gli occhi. Non puoi non notare come le parole gli si confondano in bocca e il suo sguardo sia già leggermente velato.

"Questa... donna! Ti ha avvelenato!" sibili, facendo un passo in avanti.

***Effettua una prova su: DESTREZZA, la difficoltà è d8***
***Bonus:*** *Se possiedi la Competenza:* ***Armi Bianche****, diminuisci la diff. di* ***-1***
*Se superi la prova vai al* ***114***
*Se invece la fallisci vai al* ***28***

## 13

La tua voce, mentre balbetti patetiche scuse, suona fastidiosamente pigolante alle tue stesse orecchie. Abbozzi un sorriso di commiato, facendo un ulteriore passo indietro.

L'uomo con i denti marci si alza e fa qualche passo nella vostra direzione. "Cos'è, vi sentite troppo superiori per sedervi al tavolo con noi?" domanda. "O forse vi facciamo schifo? *Eh*? È così, signorini?"

Nonostante si trovi ancora a diversi metri di distanza l'odore del suo alito dolciastro ti serra la gola.

*Acconsenti a sedere con l'uomo? Segnati il Codice:* ***AO-o*** *e vai al* ***53***
*Ti volti e scappi via? Vai all'****81***

## 14

***Effettua una prova su: FASCINO, la difficoltà è d8***
***Bonus:****Se hai la Competenza:* ***Mentire/Recitare*** *diminuisci la difficoltà di* ***-1***
*Se hai la Competenza:* ***Convincere*** *diminuisci la difficoltà di* ***-2***
*Se Possiedi l'Oggetto:* ***Coltellino Intagliato*** *o* ***Passepartout di Nergorio*** *riduci la difficoltà di* ***-1*** *(in passato frequentando i figli della servitù hai avuto modo di sviluppare la capacità di mercanteggiare)*
***Malus:*** *Se Possiedi l'Oggetto:* ***Croce di Madreperla*** *oppure* ***Lente di Borodin*** *aumenta la difficoltà di* ***+1*** *(Non hai mai avuto modo di sviluppare la capacità di mercanteggiare)*
*Se superi la prova paghi solo -5 Cent a testa, per un totale di* ***10 Centesimi****.*
*Se fallisci, Patro (e la malefica bambina al suo fianco) non cede di un centimetro. Devi pagare* ***-20 Cent****.*
*Nel caso tu non abbia i soldi necessari fai vedere a Patro il tuo* ***borsello tristemente vuoto*** *e vai subito al* ***154***
*Se hai quanto richiesto aggiorna i tuoi averi nel borsello, segnati il codice:* ***DP-p****, ad indicare che devi privarti della piuma sul cappello, quindi vai al* ***165***

**15**

*Se possiedi l'Oggetto: **Croce di Madreperla** guadagni fino a **+2 Punti Volontà** per ogni oggetto comprato.*
*Se possiedi l'Oggetto: **Medaglia al valore** oppure **Coltellino intagliato** oppure **Passpartout di Nergorio** guadagni fino a **+1 Punti Volontà** per ogni oggetto comprato.*
*Quando hai aggiornato il tuo punteggio di Volontà vai al **23***

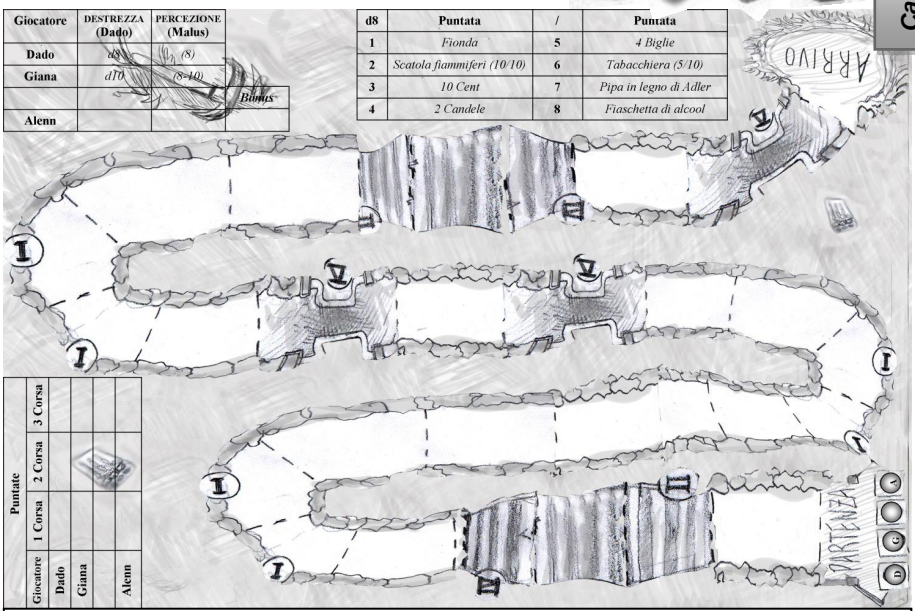
**16**

*Arrivato a questo punto la Partita è finita. Dove andranno a finire i soldi presenti nel piatto?*
*- **Nel caso tutti abbiano perduto:** I soldi rimangono nel Piatto*
*- **Se un solo giocatore ha totalizzato 7 punti**: Quel Giocatore prende tutti i soldi presenti nel Piatto.*
*- **Se più giocatori hanno totalizzato 7 punti**: I soldi nel Piatto vengono equamente divisi tra i vincitori.*
*- **Se nessuno ha fatto 7**: Solo la metà dei soldi presenti nel Piatto vanno al giocatore che è arrivato più vicino a 7 (o, in caso di parità, ai giocatori che si dividono equamente la vincita, in caso di una vincita dispari, la rimanenza rimane nel piatto). L'altra metà rimane nel Piatto.*

*A questo punto può essere successa una delle seguenti cose:*
*- Alenn è in **bancarotta** (non hai più abbastanza soldi per coprire il PB della prossima Partita) vai al **64***
*- Marcio o Garùlo (indifferentemente) è in **bancarotta,** vai all'**83***
*- Se hai appena vinto con un **7 Reale** puoi scegliere di interrompere la partita e di andare al **39***
*- Se hai disputato ben 10 Partite vai al **39***
*In ogni altro caso rimescola le carte e comincia una nuova Partita: vai al **18***

| Giocatore | DESTREZZA (Dado) | PERCEZIONE (Malus) |
|---|---|---|
| Dado | d8 | (8) |
| Giana | d10 | (8-10) |
| | | Bonus |
| Alenn | | |

| d8 | Puntata | / | Puntata |
|---|---|---|---|
| 1 | *Fionda* | 5 | *4 Biglie* |
| 2 | *Scatola fiammiferi (10/10)* | 6 | *Tabacchiera (5/10)* |
| 3 | *10 Cent* | 7 | *Pipa in legno di Adler* |
| 4 | *2 Candele* | 8 | *Fiaschetta di alcool* |




| Puntate | 1 Corsa | 2 Corsa | 3 Corsa |
|---|---|---|---|
| Dado | | | |
| Giana | | | |
| Alenn | | | |

*In fondo al Capitolo trovate le piste della biglie a tutta pagina. Potete usare quelle per disputare il torneo oppure fotocopiarle*

**17**

*Calcola i punti totalizzati dai quattro partecipanti nelle tre gare. I primi due classificati accedono alla terza e ultima pista del torneo, in caso di pari punteggio determina casualmente chi passerà alla pista successiva.*

*Se Alenn non è tra i primi due classificati, oppure se non desideri continuare a giocare a biglie, vai al* ***151***
*Se invece Alenn è uno dei primi due classificati, disputa una partita con la pista qua sopra. Essa ha un'unica caratteristica nuova rispetto alle precedenti: non presenta salti bensì due dossi, costituiti da una salita e da una discesa.*
*Come puoi vedere nello specchietto in alto a destra vi sono due nuovi concorrenti:* ***Dado*** *e* ***Giana****,* ***Alenn*** *e uno spazio vuoto nel quale segnare l'altro concorrente classificatosi nella precedente pista.*
*Inoltre l'entità delle puntate, come puou vedere nella tabella in alto a destra è aumentata.*
*Dadi alla mano comincia queste tre nuove gare, avendo cura di segnare i punteggi alla fine di ognuna.*
*Al paragrafo* ***48*** *trovi sempre il promemoria degli effetti delle caselle numerate con i numeri romani.*
*Se in un qualsiasi momento Alenn non può più fare la puntata richiesta prima della gara, vai subito al* ***168***
*Altrimenti una volta concluse le tre gare vai al* ***110***

## 18

*Se stai utilizzando un **Mazzo da Ter Truccato** lancia immediatamente un d10, Se possiedi la Competenza: **Gioco d'azzardo**, aumenta il risultato di **+2**. Quanto hai ottenuto?*

*- **4 o meno:** Marcio e Garùlo si accorgono del trucco, vai al **70***

*- **5 o più**: Comincia la partita al **46***

*Se invece non stai usando un Mazzo truccato, recati subito al **46***

## 19

Fai un largo giro, con le mani in tasca e gli occhi bassi sul selciato. Arrivato nuovamente in prossimità del banco ti accucci e aspetti che il commerciante sia impegnato in una serrata contrattazione per coprire gli ultimi metri. Trattenendo il respiro allunghi una mano, e solo quella, sopra il ripiano del banco...

Con un rapido movimento ti stringi la refurtiva al petto e ti allontani barcollando. Ti sembra che il cuore debba esploderti nel petto e sei scosso da brividi in tutto il corpo. Quel che si prova a scendere a piedi nudi, nel cuore della notte, nelle cucine della tua villa, per rubare un po' di miele o di marmellata, non è neanche lontanamente paragonabile a quanto stai provando adesso. Ondate di freddo e di caldo si alternano senza soluzione di continuità, irradiandosi lungo la schiena. Potresti giurare di avere gli occhi di tutti puntati addosso. Da un momento all'altro qualcuno comincerà a gridare: -*Al ladro!*- e allora dovrai scappare...

Invece abbandoni piazza senza che nessuno ti fermi. Incroci solo una donna con un cesto colmo di panni puliti appoggiato in equilibrio precario sopra la testa. Una mano tiene il cesto mentre l'altra è poggiata su un fianco. Il suo sguardo ti scivola addosso privo di interesse.

*Se hai rubato un **casco di banane** vai al **90***

*Se hai rubato un **paio di stivali** vai al **77***

## 20

Un trillo più forte disturba il tuo ondeggiare. Rumori sgraziati ti fanno alzare la testa. Vorresti dire di piantarla. Smetterla di dare fastidio alle nuvole. Ma gli uomini non ascoltano. Con movimenti ridicolmente impacciati afferrano i tavolacci e gli sgabelli e li trascinano fin dentro la taverna. Appena anche l'ultimo avventore viene inghiottito dalla bocca nera che si apre nel muro, la porta viene chiusa con un melodioso suono di cembalo. Sprazzi di luce violetta scintillano lungo il margine dello stipite.

Il volto di Marcio sorge dal promontorio della tua spalla. Sembra una luna butterata che s'ingrandisce fino a occupare l' intero orizzonte. Le labbra si muovono e dalla bocca ripugnanti tentacoli viola si dibattono. Ma appena all'aria fremono, cercano di rientrare nel corpo dell'uomo strisciando sul labbro superiore e infilandosi nelle narici cespugliose. "*Ehi*, ragazzino... arrivano i gendarmi... sveglia!" canta in un caleidoscopio di germogli rimbombanti. "Niente da fare questo è andato!" conclude, fluttuando verso l'alto.

Goffamente segui il suo incedere lungo una gola verde oliva. Lingue di fuoco violetto scendono dal cielo a ghermire la figura di Marcio, facendola scomparire.

Etan ridacchia, trilla e gorgheggia, accasciato al tuo fianco. Per qualche tempo torni a danzare al ritmo del vento, con le nuvole come dame, ma poi un'altra figura compare a disturbarvi nuovamente. Le nuvole fuggono, spaventate dai bordi aguzzi di un cappello scuro, la divisa dell'uomo è grigia e il manganello è nero. Mentre lo osservi il manganello esplode in una fioritura spettacolare. Ninfee, lillà e gelsomini scendono a cascata in un gioioso tripudio di colori. Ridacchi nel vedere minuscoli colibrì viola andare a suggere tra quei fiori. Il trillo di numerose voci ti circondano. Un grosso albero grigio con due occhi enormi ti afferra, ti carica in spalle e ti porta via.

*Vai a smaltire la Botta in gendarmeria al* ***52***

## 21

Ad un segnale di Patro abbandonate la strada ed entrate nella piazzetta. Non c'è molta gente, sicuramente non potresti definire i pochi abitanti intenti alle compere una *folla*, eppure Patro riesce a svanirvi in mezzo lo stesso. Una vocina fastidiosa nella tua mente continua a ripeterti che quello che stai per fare è peggio che stupido. È un crimine! Le conseguenze, potrebbero essere molto peggiori che non il pagare i pochi centesimi che Patro e la sua banda pretendono per lasciarti in pace. Potresti tornare indietro subito, a mani vuote, accettare di aver perduto la sfida con Patro, pagargli la tangente e cercare di sopravvivere all'umiliazione...

Oppure potresti provare a vincere.

In fondo chi lo dice che tu non possa essere più bravo di Patro solo perché sei cresciuto in un palazzo della capitale? Ti avvicini al banchetto dove il ciabattino sta lavorando. Sei ben cosciente che la tua divisa da studente ti rende spiacevolmente visibile, ma anche per questo non puoi farci nulla. Il ciabattino è impegnato a risuolare una scarpa. Tiene in bocca una mezza corona di chiodi, la fronte contratta è madida di sudore. Non sembra curarsi molto di ciò che lo circonda. Ti apposti lateralmente, in modo che l'uomo non possa vederti. La bancarella è costituita da un carretto a mano, pieno zeppo di vecchie scarpe, scarponi, zoccoli, stivali e sandali, tutti buttati lì, alla rinfusa. Ogni tanto qualcuno si avvicina per frugare tra le calzature spaiate alla ricerca di qualcosa che gli vada bene.

Immagini che la sfida di Patro non riguardi la *quantità* di merce rubata quanto il suo *valore*. In caso contrario partiresti nettamente svantaggiato visto che una manciata di pesche occupano sicuramente meno spazio di un ugual numero di scarpe. I tuoi occhi vengono attirati da un paio di stivali militari in lucido cuoio marrone. Si tratta di stivali da fante, indubbiamente usati ma in ottimo stato. La suola chiodata è in legno, la punta e il tacco sono rinforzati con metallo brunito che luccica lievemente. Tra le tante cose che l'uomo ha in vendita quegli stivali sono probabilmente il pezzo di maggior pregio. Nel renderti conto che stai pensando per davvero di commettere un furto la fronte ti s'imperla di sudore.

*Vuoi avvicinarti cautamente e rubare gli stivali? Vai al* ***73***

*Vuoi chiedere al ciabattino quanto costano quegli stivali? Vai al* ***6***

*Rinunci a questa folle impresa e te ne torni indietro a mani vuote? Vai al* ***136***

## 22

Appena a portata di braccio Marcio affonda il coltello diretto verso la tua gola. Getti la testa all'indietro ma la lama del pugnale ti sfiora. Ogni residua speranza che l'uomo non volesse *davvero* farvi del male scompaiono. Non sai se per via della droga, o se fosse sua intenzione fin dal principio, ma ora è chiaro che Marcio è intenzionato ad uccidere te e Etan per derubarvi di tutto.

La lama di Marcio ti ha mancato di pochissimo, si è trattato di *millimetri*, potresti essere già morto! Indietreggi rapidamente, ma Marcio avanza, incalzandoti. Per fortuna sembra ignorare Etan, lo sguardo folle dell'uomo è concentrato esclusivamente su di te. Fa una finta verso l'alto per poi portarti un affondo al fianco. Riesci a deviare il colpo solo all'ultimo istante e non completamente: la lama del lacera giacca, camicia e carne.

Incespichi all'indietro con le mani tese nel disperato tentativo di proteggerti. Una sensazione di bruciore, di caldo e di umido si spande dal tuo fianco.

L'uomo sogghigna.

In quel momento un acuto fischio lacera l'aria e una voce si alza, dando l'allarme: "Gendarmi!"

Marcio si blocca, piegando la testa di lato e ondeggiando ritmicamente, come se fosse in ascolto di una qualche musica lontana."I gendarmi!" ripete la taverniera, facendo alzare tutti gli avventori. Qualcuno barcolla via, prendendo la via dei vicoli, altri, con movimenti rallentati dalla Botta, afferrano i tavolacci e le sedie ed entrano nella taverna, sbarrandosi la porta alle spalle.

Borbottando frasi incomprensibili anche Marcio si affretta a sgattaiolare in un vicolo.

Raggiungi Etan e ti accucci al suo fianco, stringendoti il fianco ferito. Il dolore è sempre più forte e ormai il sangue ti ha inzaccherato una gamba dei pantaloni. Stai cercando di capire quanto possa essere profonda la ferita e quasi non ti accorgi dei quattro gendarmi che irrompono nello slargo. Indossano divise grigie, larghi cappelli e un manganello nero alla cintura. I nuovi arrivati rimangono attoniti nel vederti, sanguinante, accucciato di fianco a Etan che continua a delirare. Sai che una volta identificati - cosa per nulla difficile viste le divise che indossate - verrete condotti in gendarmeria e in seguito affidati ai militari del dirigibile. La vostra avventura verrà sicuramente segnalata al capitano del *Spada del Signore* e poi al Rettore di Vajerlsan. Non osi immaginare la reazione di tuo padre quando verrà a sapere che ti sei fatto arrestare. D'altro canto Etan è in preda al delirio e tu sei ferito per cui l'ipotesi di darti alla fuga non ti passa neppure nell'anticamera del cervello.

*Lancia un d10 e somma il risultato al tuo punteggio di ROBUSTEZZA. Quanto hai ottenuto?*

***6 o meno**: Subisci **1 Ferita Grave** e perdi **-8 Punti Vigore***

***Tra 7 e 10**: Subisci **1 Ferita Profonda** e perdi **-6 Punti Vigore***

***Tra 11 e 14**: Subisci **2 Ferite Lievi** e perdi **-4 Punti Vigore***

***15 o più**: Subisci **1 Ferita Lieve** e perdi **-2 Punti Vigore***

*Per aver protetto Etan guadagni fino a **+2 Punti Volontà.***

*Se sei svenuto, vai al **52***

*Se invece sei ancora cosciente, vai al **133***

**23**

*Lancia il d6 e somma al risultato il numero di venditori che hai già visitato (visitare due volte lo stesso venditore vale due).*
*Se ottieni **8 o più** vai subito al **145***
*In caso contrario decidi quale bancarella visitare adesso:*
*- Un segaligno **arrotino** e **fabbro** ambulante? Vai al **99***
*- Il venditore di **frutta caramellata**? Vai al **127***
*- Il chiosco che vende **oggetti usati** di ogni tipo? Vai al **3***
*- Il venditore di **stoffe** e **vestiario**? Vai al **147***
*- Un uomo vestito di scuro, seduto dietro ad un tavolo sul quale vi sono **numerose monete impilate**? Vai al **146***
*- Una ragazza seduta per terra che vende **vasellame**, **pentole** e **oggetti vari**? Vai al **103***
*- Un uomo dalla pelle scura che ha disposto strane **boccette**, **flaconi** e **carapaci di insetti** su un tappeto davanti a se? Vai al **149***
*- Un banchetto dal quale provengono rumori e odori di **animali da allevamento** e **da compagnia**? Vai al **139***
*- Un piccolo chiosco che vende **croci, rosari, breviari e immagini sante**? Vai al **140***

**24**

Marcio abbassa il proprio bicchiere senza aver bevuto neppure una goccia. Con uno scatto si sporge sul tavolo, afferrandoti il polso. Il suo sguardo ora è feroce.

"E così non vuoi bere con noi. Lo trovo offensivo. Davvero, *molto* offensivo! Voi no?"

Gli uomini annuiscono, scoccando occhiate cupe a te e a Etan. Noti che gli occhi di coloro, circa la metà, che già avevano ingurgitato la bevanda viola si stanno velocemente appannando.

*Se hai segnato il Codice: **AO-o** oppure il Codice: **AO-mo,** vai subito al **164***
*Se invece non hai nessuno di questi due codici, scrivi il Codice: **AO-o** e decidi cosa fare:*
*- Vuoi bere l'intruglio viola al **171***
*- Oppure vuoi divincolarti e scappare via al **71***

## 25

I due uomini, trasportando te e Etan sulle spalle, si allontanano seguendo Marcio lungo una serie apparentemente infinita di vicoli deserti. Quando vi fermate vieni scaraventato violentemente a terra. Il dolore si propaga lungo i nervi, accendendo i tuoi sensi. Stai forse riprendendoti dall'effetto della droga? Pensi, speranzoso. In fondo, al contrario di Etan, tu hai bevuto solo metà del brandy drogato.

Con movimenti brutali gli uomini ti spogliano completamente. Ti trovi steso bocconi sulla pietra umida. Senti il rumore gorgogliante di un fiume scorrere vicino. Con uno sforzo immane riesci a puntellarti su un gomito e ad alzare la testa. Ti trovi sotto la bassa campata di un ponte di pietra. Davanti a te scorre limaccioso il fiume Termen per tuffarsi sottoterra pochi metri più in la.

Una mano ti afferra per i capelli strattonandoti all'indietro la testa. Ora riesci a scorgere la parete gonfia di licheni di un'abitazione che sorge proprio a ridosso dell'arco del ponte, trasformandolo in una specie di grotta umida.

"Mi sa che Ala ci è andata leggera con la droga" ti sussurra Marcio all'orecchio. "Direi che questo per te è un male, no?" e senza aspettare una risposta ti passa qualcosa gelato sulla gola.

Ci metti qualche istante per capire che ti ha sgozzato come un capretto. Ancora stai annaspando all'inutile ricerca di aria quando il tuo corpicino nudo, seguito da quello di Etan, viene gettato nel fiume.

***FINE***

## 26

"Allora, ascoltatemi attentamente" spiega Patro con un sorriso ferino dipinto sul volto. "Io e uno di voi adesso torneremo verso la piazzetta dell'Ascensione. Una volta lì sceglieremo una bancarella del mercato. Chi di noi tornerà con più merce rubata avrà vinto. Queste sono le regole!"

"*Ehi* ma non avevi detto che voi non siete dei ladri?" domanda Etan, troppo rapidamente perché tu possa chiudergli la bocca.

"Infatti non lo siamo!" rivendica fieramente Patro. "I ladri ripuliscono tutto e tutti. Noi prendiamo solo ciò che è giusto prendere. Ci facciamo pagare il pedaggio da chi vuole passare per il nostro territorio... *ummm*, che altro? Sì, i garzoni del quartiere ci danno qualcosa, così noi stiamo attenti che non gli succede nulla e che nessuno gli ruba la merce..." ti trattieni a stento dallo scuotere la testa. Patro ha evidentemente le idee molto confuse su cosa sia rubare e cosa non lo sia. "E poi, prendere del cibo quando abbiamo fame o dei vestiti quando abbiamo freddo non è mica un furto!" conclude, esaurendo così la spiegazione della propria filosofia di vita. "Adesso muoviamoci!" dice, avviandosi verso l'imboccatura del vicolo.

Tu e Etan vi scambiate un'occhiata preoccupata.

*Vuoi andare tu con Patro? Vai al **153***

*Pensi che Etan sia il più adatto? Vai al **45***

## 27

Le rudi mani dei gendarmi ti afferrano, trascinandoti via. Ogni protesta è inutile. Dopo poco, visto che continui a dimenarti e a scalciare, quello che deve essere il capopattuglia estrae il manganello nero, sventolandotelo sotto il naso.

Con un gendarme a destra e uno a sinistra che ti tengono stretto per le spalle t'incammini a testa china in direzione della più vicina gendarmeria e delle inevitabili conseguenze che verranno dal tuo arresto. Speri che almeno Etan riesca a riunirsi alla colonna degli studenti di ritorno dalla Cittadella senza farsi beccare.

*Vai al **134***

## 28

Inaspettatamente la donna si precipita verso una parete coperta da un pesante tendaggio. Ti aspettavi un tentativo di raggiungere la porta d'ingresso, oppure di disarmarti. Per cui sei così sorpreso che, quando riesci a muoverti, lei ha già scostato la tenda e spalancato la porticina nascosta dietro.

Nella stanza entrano, uno dopo l'altro, Marcio, Garùlo e l'uomo con gli occhi storti, mentre tu rimani impietrito, con la sedia ancora sollevata sopra la testa.

"*Be'*?" esclama Marcio, osservando prima te e poi la donna.

Per tutta risposta questa scrolla le spalle. "Non so. Forse non ha bevuto... avrà sospettato qualcosa..."

La mano di Marcio cala pesantemente sulla faccia della donna, facendola stramazzare a terra.

"Il moccioso ha sospettato?" ruggisce, mollandole, in aggiunta, un calcio in pancia. La donna si rannicchia, uggiolando. "Mi sa che stai perdendo smalto, Ala. Se non riesci più a drogare i clienti *speciali* che ti porto allora smetti di essermi utile. E tu lo sai che ti succede se smetti di essermi utile, vero?"

Mentre Marcio infierisce sulla prostituta Garùlo e l'altro uomo ti si avvicinano, allargandosi in modo da accerchiarti.

Lanci un'occhiata a Etan, scoprendo con orrore che è scivolato scompostamente a terra. Gli occhi sono aperti ma opachi e una schiuma biancastra gli cola dall'angolo della bocca. Forse potresti raggiungere la porta d'ingresso. Forse saresti abbastanza veloce, ma questo vorrebbe dire condannare il tuo amico. Esiti. E quell'esitazione ti è fatale. I due uomini scattano in avanti. Provi a menare un colpo ma Garùlo para con l'avambraccio e il suo compare ti afferra per la vita.

Un attimo dopo sei disarmato e immobilizzato dai due adulti. Apri la bocca per urlare ma una mano callosa ti serra la gola, tramutando l'urlo in un gorgoglio.

"Di solito preferisco portare lontano da qui i clienti *speciali*" dice Marcio appoggiando le mani sulla tua gola. "Sai, per sicurezza. Se qualcuno mi fa domande posso sempre dire che sono solo amici ubriachi... per te però farò un'eccezione..."

La luce sembra scomparire, risucchiata negli occhi nocciola di Marcio. Le sue mani si stringono sulla tua gola. L'intero orizzonte si restringe a quei due occhi.

Poi scompare.

***FINE***

## 29

Fai dietro front. Il contorno nero della porta si fa sempre più vicino, così come i gendarmi. Le mani del più veloce di loro ti sfiorano mentre sterzi bruscamente per tuffarti nell'antro buio.

Ti trovi all'interno di quello che doveva essere un monolocale prima che un incendio lo devastasse, come testimoniano le tracce nere lasciate dal fuoco sulle pareti e i pochi resti carbonizzati di legno di Adler ammassati negli angoli. Troppo tardi ti rendi conto che da qui non c'è alcuna via di fuga. Né finestre né porte, se non quella dalla quale sei entrato, e che ora è occupata dalle sagome minacciose dei gendarmi.

*Vai al **27***

## 30

***2° Mano.***

*Sposta il **PB** dalla Dotazione di ogni Giocatore al Piatto.*
*A partire al 1°G tutti devono decidere se **pescare** una seconda carta oppure **stare** con quella che già si possiede. Come sempre al lettore spetta la decisione su come si comporta Alenn. Marcio e Garùlo invece si comporteranno come da tabella sottostante, lancia un dado e poi incrocia il risultato con la carta già in loro possesso per sapere cosa fanno:*

| MARCIO - **M-2.3** | | | | |
|---|---|---|---|---|
| **Quale punteggio?** | **Lancia un d6** | | | |
| | **1-2** | **3-4** | **5** | **6** |
| **1 - 2** | Pesca | | | |
| **3 - 4** | Stà | | Pesca | |
| **5 - 6** | Stà | | | Pesca |
| **7** | Stà | | | |
| **Se ha Scudo +1 al dado** | | | | |

| GARùLO - **G-2.3** | | | | |
|---|---|---|---|---|
| **Quale punteggio?** | **Lancia un d6** | | | |
| | **1-2** | **3-4** | **5** | **6** |
| **1 - 2 - 3 - 4** | Pesca | | | |
| **5 - 6** | Stà | | Pesca | |
| **7** | Stà | | | |

***Pesca**: Il giocatore prende un'altra carta, lancia il d6 e d10 e seleziona una nuova carta.*
***Sta**: Il giocatore non pesca nessuna carta e rimane con quella che ha in mano.*

*Non appena un Giocatore pesca una CS deve decidere di **usarla** o se **cambiarla**. Ecco come si comportano i tuoi avversari:*

- *MARCIO:* *Scudo: Lo cambia.*
  *Saetta: se giocandola può mandar fuori Alenn lo fa, altrimenti la cambia.*
  *Tempus: Se usandola può mandare fuori Alenn, la usa. In alternativa, se usandola su di se arriva ad avere una mano di **6 o 7 Punti** la usa su di se. In tutti gli altri casi la cambia.*
- *GARULO:* *Scudo: Lancia un d6. Se ottieni **3 o meno** lo usa. Con **4 o più** lo cambia.*
  *Saetta: se giocandola può mandare fuori Alenn la usa.*
  *Tempus: Se usandola può mandare fuori Alenn la usa. Altrimenti la cambia.*

*Se qualcuno di voi ha più di 7 punti è fuori, non tenere conto di nessun riferimento a quel giocatore nel prossimo turno. Procedi al **40***

## 31

Nel rendersi conto che sei fuori dal torneo Patro ti raggiunge.

"Cacchio mi spiace che lasciate già" dice. Con sorpresa ti rendi conto che è davvero dispiaciuto. "Magari, se aspettate, poi organizziamo un altro torneo e così potete rifarvi"

"Grazie ma no" interviene Etan, comparendo dal nulla alle tue spalle "giocare con le biglie è stato divertente ma non ci tengo a passare il mio ultimo pomeriggio libero a giocare con dei bambini... senza offesa"

Per tutta risposta Patro si stringe nelle spalle. Con un ultimo sorriso sghembo si tocca la tesa del berretto e si volta.

"Allora adesso decido io che si fa" esclama allegro Etan, cingendoti le spalle con un braccio e conducendoti nell'intrico dei vicoli della Termen bassa. Bastano pochi metri perché il rumore del torneo di biglie scompaia alle vostre spalle. Giunti di fronte ad una biforcazione Etan si arresta. Accarezzandosi pensosamente il mento esamina i due vicoli che, ugualmente bui e sudici, vi si parano davanti.

Sei moderatamente certo che Etan non abbia la minima idea di dove andare o di dove vi troviate, esattamente come te, e che quell'espressione concentrata sia solo una buffonesca messa in scena.

Aspettando che il tuo amico si decida a prendere la sua vitale decisione sollevi lo sguardo verso il cielo. Riesci a scorgere appena uno spicchio di azzurro tra i tetti troppo vicini delle case. Un volto è affacciato ad una finestra dell'ultimo piano di un'abitazione, ma non appena si accorge di essere stato visto si ritrae rapidamente.

"Di qua!" esclama sicuro Etan, afferrandoti per un braccio e trascinandoti in uno dei due vicoli.

*Lancia un d6. Quanto hai ottenuto?*

*- **3 o meno**: Poco dopo sbucate in una piazzetta che ospita un Mercato, al **2***

*- **4 o più**: Poco dopo sentite rumori di risa e di bottiglie che tintinnano al **116***

## 32

***Effettua una prova sulla Abilità: DESTREZZA, la difficoltà è d12***
***Bonus:****Se hai la Competenza:* ***Furtività*** *diminuisci la difficoltà di* ***-1***
*Se hai la Competenza:* ***Velocità di Mano*** *diminuisci la difficoltà di* ***-2***
*Se superi la prova vai al* ***19***
*In caso contrario vai al* ***75***

## 33

Marcio accosta la bocca all'orecchio della prostituta che serra le labbra in un moto di ribrezzo. La donna ascolta comunque con attenzione le parole sussurrate dall'uomo prima di volgere lo sguardo su te ed Etan. "Questi due?" domanda sarcastica. "Secondo me sono troppo piccoli. Non gli si alza neppure"

Sei talmente terrorizzato dalla situazione paradossale che stai vivendo che non ti chiedi neppure cosa mai dovrebbe alzarsi.

"Tu preoccupati di fare il tuo lavoro" replica Marcio, bruscamente. "Ho promesso ai ragazzi un pomeriggio che non dimenticheranno e sta sicura che lo avranno"

In uno scroscio di risate volgari tu e Etan venite spintonati all'interno di una minuscola stanzetta. Ti volti giusto in tempo per vedere la donna chiudersi la porta alle spalle. Con il cuore che batte freneticamente in petto ti guardi intorno. Vi trovate in un minuscolo monolocale, tende colorate sono appese alle pareti ma riescono a coprire solo in parte la muratura crepata e coperta di muffe biancastre, un grosso letto a baldacchino occupa una buona metà della stanza, il resto del mobilio è costituito da una sedia, una madia, coperta da un drappo rosso, un comodino sul quale spicca una boccetta di cristallo contenente profumo e da un bacile in ceramica. Due lumini ad olio posti sulla madia che, più che illuminare l'ambiente, contribuiscono a renderlo ancora più oscuro e sordido.

"Signora" dici con una vocetta querula che a malapena riconosci come tua. "Credo... credo... *ehm*, che siamo vittime di un equivoco..."

"Uno sgradevolissimo, equivoco" fa eco Etan al tuo fianco. "Tragico, direi"

Annuisci vigorosamente, quindi, cercando di dare alla tua voce un'intonazione un po' meno infantile, riprendi a parlare: "Quegli uomini, sicuramente mossi da buone intenzioni, hanno travisato le nostre intenzioni. Ecco, vede... noi non vogliamo..."

"Non per lei, signora..." ansima a disagio Etan.

"No... al contrario e che non... non..."

"Non è per il lavoro che fa...mi creda è che proprio non..."

"Sì... cioè, noi... insomma..."

*Per sapere come reagirà la prostituta ai vostri patetici balbettii:*
***Effettua una Prova su: FASCINO, la difficoltà è d10***
***Bonus:*** *Se hai la competenza:* ***Buone Maniere*** *riduci la difficoltà di* ***-2***
*Se superi la prova ed hai segnato il Codice:* ***AO-o*** *oppure* ***AO-mo*** *vai al* ***63****. In ogni caso cancella questi due codici.*
*Se superi la prova e non hai uno dei due codici prima elencati vai al* ***137***
*Se invece* ***non superi*** *la prova lancia un d6, se hai segnato il Codice:* ***AO-o***

*aggiungi **+1** al risultato. Se hai il Codice **AO-mo** aggiungi **+2**. In ogni caso cancella questi due codici. Quanto hai ottenuto?*
***- 1 o 2:** Vai al **79***
***- 3 o più:** Vai al **102***

## 34

"Ciao..." esiti, non hai mai parlato con un ragazzo del volgo. O meglio non ci hai mai dovuto parlare partendo da una posizione di chiaro svantaggio, come in questo caso. "Io mi chiamo Alenn, questo è Etan, noi, *ehm*, non cerchiamo guai..."

Il capobanda sghignazza mentre parli, quindi t'interrompe con un ampio gesto, simile alla caricatura di un inchino. "Onorato che lorsignori mi dicono il nome. Questo è il mio territorio..." la ragazzina bionda si schiarisce la gola rumorosamente, guardando Patro in tralice. "O meglio, è il territorio della *Banda dei Terribili*. Vi piace il nome? Lo abbiamo scelto la settimana scorsa ma io non sono convinto che faccia davvero paura..."

"Vieni al dunque!" lo interrompe la ragazzina, tirandosi nervosamente una treccia già mezza sfatta.

"*Ah*, sì. Dicevo, questo è territorio dei *Terribili* e se volete passare di qua dovete pagare per farlo. Non siamo ladri, *eh*. Mica vogliamo tutto ci bastano... *ummm*... cinque..."

"Dieci!" lo interrompe la ragazzina, con ferocia.

"Sì, volevo dire, dieci centesimi. A testa, s'intende e poi potrete..."

"Anche le piume" lo interrompe per l'ennesima volta la ragazza. "Mi piacciono quelle piume rosse che hanno sui cappelli. Le voglio!"

"Sì, *errr*, dicevo" s'impappina Patro, lanciandole un'occhiata esasperata "Dieci centesimi a testa più le vostre piume. Questo è il pedaggio che chiediamo"

Fissi allibito il sorriso sbilenco di Patro e lo sguardo duro della ragazzina. Gli altri componenti della banda rimangono indietro, sullo sfondo. Per la maggior parte sembrano impegnati a far finta che tu e Etan neppure esistiate. *Ma questi qui cosa ci fanno in giro per le strade?* Ti domandi. Se si tratta di ragazzi senza famiglia dovrebbero stare in un Nido del Signore o in un *Ospitium*. Sei pressoché certo che esista una legge riguardo la reclusione coatta dei fanciulli senza dimora. Se invece hanno dei genitori, cosa che reputi davvero improbabile a giudicare dai vestiti e dai piedi scalzi, non capisci perché non siano al lavoro con loro anziché in giro a taglieggiare i passanti.

Ti riscuoti. Patro continua a sorridere amichevolmente ma la ragazzina bionda sta battendo impaziente il piedino sul selciato.

*Vuoi **minacciare** la banda di denunciarli alle autorità, e, quindi, di finire rinchiusi in un Nido? Vai al **148***

*Vuoi **pagare** quanto richiesto? In questo caso cancella **-20 Cent** dal borsello e segnati il codice: **DP-p** e vai al **165***

*Vuoi **contrattare** sul prezzo richiesto da Patro? Vai al **14***

*Vuoi **sfidare** Patro a risolvere la vostra divergenza con un **duello**? Vai al **167***

***[Solo se nel borsello non hai la cifra richiesta]** Fai vedere a Patro il tuo borsello vuoto? Vai al **154***

*Garùlo ha deciso di giocare. Per sapere se pesca una carta oppure se si accontenta del punteggio che ha già in mano leggi le situazioni riportate qui sotto, la prima che trovi che corrisponde alla situazione attuale indicherà il comportamento di Garùlo.*

*- Garùlo è il giocatore con più punti: Non pesca.*
*- Alenn ha più punti di lui: Pesca*
*- Marcio ha più punti di lui: Pesca*
*- Garùlo è primo a parità con il Marcio: Non pesca*
*- Garùlo è primo a parità con Alenn: Pesca*

*Terminata l'eventuale pescata (ricorda di tenere sempre aggiornate le carte sulla Plancia di Gioco) se Marcio ha preso una **CS** deve usarla o cambiarla per un'altra carta come indicato qui sotto, usa lo stesso metodo di prima, appena trovi una situazione rispondente al vero applica la conseguenza:*

***Scudo***

*- Garùlo ha **quattro punti** o meno = Cambia*
*- Garùlo è il giocatore con **più punti** = Usa*
*- Un altro giocatore ha **più punti di Garùlo** = Cambia*
*- In ogni altro caso = Usa*

***Saetta***

*- Se può mandare fuori **Alenn** = Usa.*
*- Garùlo ha **quattro punti** o meno = Cambia*
*- **Qualunque** altra situazione = Cambia*

***Tempus***

*- Giocandola su di se raggiunge il **punteggio di 7** = Gioca su di se*
*- Se può mandare fuori **Alenn** = Usa.*
*- Se usandola su di se diventa il Giocatore con **più punti** = Gioca su di se*
*- **Qualunque** altra situazione = Cambia*

*Quando hai finito con Garùlo procedi con il gioco. Se Marcio ancora non ha giocato puoi vedere cosa fa al **56.** Oppure se tutti e due hanno già giocato guarda chi ha vinto al **16***

**36**

Dormi male, non sai se per le cimici che infestano la coperta o per il freddo. Ad un certo punto ti risvegli brevemente, forse a causa di un incubo. Ti rendi vagamente conto di essere caduto dalla branda e, avvolto dalla esile coperta come da un bozzolo, di esservi rotolato sotto. Non hai la forza di districarti dalla coperta e rialzarti. Tanto più che la branda è dura esattamente come il pavimento. Riappoggi la testa sulla pietra fessurata, sprofondando nuovamente in un sonno superficiale.

* * *

Un rumore di passi ti ridesta. Sollevi la testa, ricordando solo all'ultimo momento di trovarti *sotto* la branda della cella. Due stivalacci infangati compaiono davanti al tuo ristretto campo visivo. Per un attimo pensi che si tratti di un marinaio dello *Spada del Signore* venuto a prelevarti, ma l'uomo, dopo essersi fermato appena un attimo davanti alla tua cella - giusto il tempo di accertarsi che la branda sia vuota - avanza ancora di due passi fermandosi davanti alla cella di fianco alla tua. Senti una chiave girare nella serratura e una porta aprirsi.

"Sveglia damerino, il tuo giorno fortunato questo è" dice il proprietario degli stivali con voce sgradevole e vagamente familiare.

Dall'interno della cella di fianco senti provenire un suono, simile ad uno squittio spaventato. "Che... chi siete voi" balbetta una voce alterata dalla paura.

"Quello che incontrare avresti dovuto, stanotte... se arrestare non ti facevi!"

"*Shhht*... aspetta... forse qualcuno ci ascolta..."

"Tutte le celle ho controllato. Vuote! Di Termen i cittadini tutta brava gente è, oppure gli sbirri di lavorare non hanno voglia"

Il prigioniero esce dalla cella. Anche di lui riesci a distinguere solo le gambe, avvolte da un paio di costosi pantaloni. "Tieni, questo tuo è" dice l'uomo con gli stivali, porgendo qualcosa all'altro. Si tratta di un bastone da passeggio con la punta in bronzo, come puoi osservare un attimo dopo. Se solo potessi sporgerti un po' per vedere in viso i due interlocutori...

Ma sono talmente vicini che un qualsiasi movimento da parte tua potrebbe farti

scoprire. Mentre ora sei curioso di ascoltare cosa abbiano di così segreto da dirsi.

"Qui con me i soldi ho, meno quelli che per farti uscire da qui ho pagato" la voce dell'uomo con gli stivali è seguita da un rumore sordo e un tintinnio. Intuisci che l'uomo si è dato una pacca ad una borsa che tiene sotto il mantello. "Molti altri per te ci saranno, se accetterai per il mio padrone di lavorare"

"Io... ascolto"

"Semplice, è. Molto, in realtà. A *Vajherssam vai* e il tuo lavoro fai. Solo che ora tu occhi e orecchie sei del mio padrone. Tutto devi vedere e ascoltare. Tutto, soprattutto sui colleghi tuoi. Altri ordini riceverai poi" Quasi non riesci a trattenere un'esclamazione sorpresa. Hai appena riconosciuto l'uomo che sta parlando: si tratta quello sgradevole Audaxiano che, durante il pranzo, aveva fatto quegli strani e incomprensibili discorsi a te e ai tuoi amici.

"E' piuttosto vago, signore..." balbetta l'altro, la voce contraffatta per la tensione e, forse, per la paura. "Se mi dicesse chi è il suo padrone o... o chi devo controllare o... esattamente cosa si aspetta da me, io..."

Con un passo deciso l'Audaxiano si accosta al suo interlocutore. Vedi i piedi di quest'ultimo sollevarsi di una spanna dal pavimento. "Se tu a sapere vieni il nome del padrone mio, allora ucciderti devo, subito, capisci?" quindi l'Audaxiano - ma come aveva detto di chiamarsi? - riappoggia l'altro per terra e indietreggia di un passo. "Ancora, se vuoi, rifiutare puoi!" il tono è minaccioso. "Se permettertelo puoi..."

"Io... se si tratta solo di tenere gli occhi aperti... se mi garantite che... che non dovrò compiere atti... atti..."

L'Audaxiano estrae qualcosa da una tasca, senti l'inconfondibile rumore dei baiocchi d'oro che tintinnano, i balbettii dell'altro s'interrompono di colpo. "Nulla che tu non vuoi fare ti chiederemo... ora, questi, li vuoi?"

Non ascolti la risposta del uomo perché il tuo sguardo è catturato da un foglietto, ripiegato più e più volte, che è caduto in terra quando l'Audaxiano ha tirato fuori il sacchetto di monete, andando ad appoggiarsi allo stivale sudicio. Con il cuore che galoppa impazzito e il sangue che sembra ruggirti nelle tempie osservi il pezzetto di carta. Potresti allungare un braccio per raccoglierlo... quei due stanno complottando qualcosa che riguarda Vajerlsan e su quel foglietto potrebbe esserci scritto qualcosa di importante. Però sei conscio che un qualunque movimento potrebbe farti scoprire.

*Vuoi allungare un braccio e tentare di recuperare il foglio? Vai al **68***
*Preferisci rimanere immobile e ascoltare la discussione tra i due? Vai al **49***

## 37

***Effettua una prova su: FASCINO più FREDDEZZA, la difficoltà è d10 + d6***
***Bonus:****Se hai la Competenza: **Empatia,** diminuisci la difficoltà di **-1***
*Se hai la Competenza: **Legge & Politica,** diminuisci la difficoltà di **-1***
*Se hai la Competenza: **Convincere,** diminuisci la difficoltà di **-2***
*Se superi la prova, vai al **128***
*In caso contrario, vai al **65***

## 38

Stai per andartene quando l'occhio ti cade su un vaso pieno di piume e penne, dipinte di tutti i colori dell'arcobaleno. Immediatamente porti la mano al cappello. Osservi l'elegante *kepì* della tua uniforme privato della sua bella piuma rossa. Se ripensi a quella maledetta bambinetta e a quei ladri della banda di Patro ti viene ancora un nervoso...

Pieno di speranze frughi nel vaso alla ricerca di qualcosa che possa andar bene. Non puoi esserne sicuro ma, visti i trascorsi, sospetti che avere la divisa incompleta e in disordine comporterebbe un ammonimento. Se riuscissi ad evitare questo destino a te e a Etan, - per colpa di due piume e di una ragazzetta isterica - ne saresti davvero felice.

Alla fine ti ritrovi con due belle piume rosse strette in pugno. Una, a dire il vero, è sensibilmente più piccola di quelle che vi sono state rubate, mentre l'altra più che rossa è *bordeaux*, ma non hai trovato di meglio e tu ed Etan dovrete accontentarvi. Quando rintracci la proprietaria del negozio: una donna enorme con una grossa verruca sul mento, ricevi una notizia da farti tremare le ginocchia: le due piume costano, ma solo perché tu hai una faccia così simpatica, la cifra di venti centesimi. Ogni tentativo di discutere o di contrattare sul prezzo cade nel vuoto.

*Decidi se acquistare le piume oppure no. Se le acquisti cancellati* ***-20 Cent*** *dal borsello e cancella anche il Codice:* ***DP-p*** *dalla scheda.*
*In ogni caso vai al* ***23*** *per continuare il tuo giro di compere.*

## 39

*Lancia un d6. Se possiedi un Codice:* ***AO-o*** *diminuisci il risultato di* ***-1****. Se possiedi un Codice:* ***AO-mo*** *Riduci il risultato di* ***-2****. In ogni caso cancella questi codici. Quanto hai ottenuto?*
***-3 o meno:*** *Vai al* ***96****.*
***- 4 o più:*** *Vai al* ***51***

## 40

***3° Mano.***
*A questo punto Alenn e i suoi avversari possono decidere di* ***Lasciare*** *la partita oppure di* ***Continuare*** *a giocare. In caso decidano di giocare dovranno, in base a quanti punti hanno totalizzato fino a questo momento, spostare dalla propria Dotazione al Piatto una diversa quantità di denaro.*
***- 3 punti o meno****: per giocare si deve puntare la Puntata Base.*
***- 4,5 o 6 punti****: per giocare si deve puntare due volte la Puntata Base.*
***- 7 Punti****: Per giocare si deve puntare quattro volte la Puntata Base.*
*Dopo aver deciso di continuare a giocare e aver messo i soldi nel Piatto si apre l'ultima fase della partita nella quale tutti i giocatori potranno* ***pescare*** *un'ultima carta oppure* ***accontentarsi*** *di quelle che hanno in mano. Come sempre le CS vanno giocate subito oppure cambiate. Ricordati di seguire il giusto ordine di gioco partendo dal 1°G e procedendo in senso antiorario. Qui*

*sotto trovi due tabelle grazie alle quali è possibile determinare se Marcio e Garùlo decidono di continuare a giocare (e quindi mettere i soldi richiesti nel Piatto) oppure se preferiscono abbandonare questa Partita.*

| Quanti punti ha in mano? | **MARCIO** | | |
|---|---|---|---|
| | Gioca o Lascia? (tira un d6) | | |
| | 3 o meno | 4-5 | 6 o più |
| 3 o meno | Lascia | | |
| 4 | Lascia | | Gioca |
| 5-6 | Lascia | Gioca | |
| 7 | Gioca | | |
| **Se ha uno Scudo +1 al risultato del dado** | | | |
| **Se Alenn ha 7 punti togli –2 al risultato del dado** | | | |
| **Se Alenn ha un punteggio (non 7) superiore al suo togli –1 al risultato del dado** | | | |

| Quanti punti ha in mano? | **GARùLO** | | |
|---|---|---|---|
| | Gioca o Lascia? (tira un d6) | | |
| | 1 o meno | 2-4 | 5 o più |
| 3 o meno | Gioca | | |
| 4-5 | Lascia | | Gioca |
| 6 | Lascia | | Gioca |
| 7 | Gioca | | |
| **Se Alenn ha un 7 punti togli –2 al risultato del dado** | | | |
| **Se Alenn ha un punteggio (non 7) superiore al suo togli –1 al risultato del dado** | | | |

*Il fatto di decidere di giocare non comporta automaticamente per Marcio e Garùlo di dover pescare una carta. Bisogna quindi determinare se gli avversari di Alenn, coloro che non si sono ritirati dalla partita, è ovvio,* ***pescano*** *un'altra carta oppure* ***stanno****. Anche in questo caso ricorda di rispettare rigorosamente l'ordine di gioco partendo sempre dal 1°G.*
*Per sapere come si comporta Marcio vai al* ***56***
*Per sapere come si comporta Garùlo Vai al* ***35***
*Se sia Marcio sia Garùlo hanno lasciato in questa Partita e Alenn è ancora in gioco vai al* ***16***

## 41

Fingi di sorseggiare l'intruglio. Appena Marcio reclina la testa all'indietro per scolarsi il proprio bicchiere ne approfitti per rovesciare il tuo sotto il tavolo. Gli occhi dell'uomo tornano a piantarsi su di te proprio mentre riaccosti il bicchiere alle labbra, fingendo di bere le ultime gocce di liquore.

Lentamente gli occhi dell'uomo si velano e la fronte gli s'imperla di sudore. Tutti gli adulti ondeggiano come se stessero per svenire. Etan lascia cadere il bicchiere in terra e si afferra al bordo del tavolo. Ha la bocca spalancata ma non emette alcun suono. Il volto è contratto, chiazzato di rosso, mentre gli occhi sbarrati sono vitrei. Allunghi una mano per aiutarlo ma il tuo amico, appena lo sfiori, si raddrizza di scatto sulla seggiola, mormora qualcosa di incomprensibile, quindi cade all'indietro, battendo sonoramente la nuca sull'acciottolato della piazzetta. Ti affretti a soccorrerlo. Sicuramente domani avrà un gran bel bernoccolo dietro la testa, ma, a parte questo, sembra stia bene. Etan sorride con espressione ebete. "Hai la pelle tutta verde, Alenn" biascica, ridacchiando. "Il cielo è viola... che bello..."

"Adesso ti porto via..." dici, strattonandolo per metterlo seduto.

"*Ohhhh*... è bellissimo... ti sono usciti dei fiori dalla bocca... parla ancora..."

Sei appena riuscito a mettere seduto il tuo amico quando senti il rumore di una seggiola che stride sull'acciottolato. Marcio si è alzato. Si appoggia pesantemente al tavolo ed ha gli occhi velati fissi su di te. "Non hai bevuto!" borbotta, lugubre. Quindi sghignazza, seguendo con lo sguardo qualcosa che solo lui può vedere. Scuote la testa e torna a guardarti. "Le prime volte che si prende la Botta è... devastante! Tu non l'hai presa... e questo... questo mi fa... *arrabbiare*!" detto questo si mette a ridere scompostamente, quindi estrae un pugnale da sotto la camicia.

"Non sporcargli i vestiti, valgono!" si raccomanda un altro uomo per poi tornare a fissarsi estasiato le proprie dita.

Pesantemente Marcio scansa la sedia e affronta il periplo del tavolo. Si muove lentamente, spesso si blocca, come se ci fosse qualcosa di molto divertente che lo distrae. Se Etan non fosse in condizioni di non reggersi neppure in piedi potresti dartela a gambe con la sicurezza di seminarlo in un attimo. Scrolli il tuo amico ma lui reagisce con un singhiozzo e una risata gorgogliante.

*Affronti Marcio? Vai al* ***161***

*Hai una pistola ADDOSSO o nella CINTURA e vuoi usarla? Vai al* ***170***

*Tiri su di peso Etan e cerchi di trascinarlo via? Vai al* ***42***

## 42

***Effettua una Prova su: ROBUSTEZZA più STAZZA, la difficoltà è d8+d8***

*Se superi la prova, vai all'****82***

*In caso contrario, non riesci a smuovere Etan. Se hai una pistola ADDOSSO o nella CINTURA puoi usarla al* ***170***

*In caso contrario non puoi far altro che andare al* ***161*** *per affrontare Marcio.*

## 43

In seguito non cesserai di meravigliarti per il sangue freddo e la rapidità con i quali riesci ad agire. Afferri Etan per le spalle, voltandolo bocconi. Con una mano gli spalanchi le mascelle irrigidite mentre gli infili l'altra in gola. Il corpo del tuo amico è colto da spasimi. Un attimo dopo la tua mano e il pavimento vengono inondati dai rimasugli del pranzo. Stringendo i denti e deglutendo a vuoto per non vomitare a tua volta sostieni Etan mentre i conati vanno attenuandosi.

"B-b-basta..." dice flebilmente.

Con cautela lo aiuti ad alzarsi. Ha un colorito marmoreo e la fronte è imperlata di goccioline di sudore ma almeno riesce a reggersi in piedi. Torni a guardare la donna: un immobile fagotto di vestiti colorati. Non riesci neppure a capire se respiri oppure no. Prima che tu possa avvicinarti, per controllare di non averla ammazzata, un lieve rumore ti fa trasalire. Da dietro un tendaggio che copre una parete si sente un leggero raspare. Con il fiato corto scosti la tenda rivelando una porta di servizio. Dall'altra parte una voce bisbiglia qualcosa di incomprensibile. Riconosci però il timbro della voce di Marcio.

Improvvisamente tutto ti è chiaro: Marcio deve essere uso ad abbordare stranieri che si avventurino nei bassifondi. Allettandoli con l'offerta di compagnia femminile gratis li porta da Ala che, drogato i clienti, li riconsegna a Marcio attraverso la porticina sul retro. Cosa succeda poi ai malcapitati puoi solo immaginarlo.

Per questa volta gli è andata male, però.

In punta di piedi torni da Etan facendogli cenno di tacere. Apri la porta che da sulla via principale e, sorreggendo il tuo amico per le ascelle, ti lasci alle spalle quella trappola mortale.

Un fischio acuto v'immobilizza. Per un attimo pensi che qualcuno, accortosi della vostra fuga, stia lanciando un allarme per richiamare Marcio. Invece senti alzarsi un unico grido lungo la via: "I gendarmi!"

In un concerto di catenacci tirati tutte le donne afferrano le seggiole e si rifugiano né propri bugigattoli. In un attimo la via è deserta. Un rumore ritmato di passi, stivali chiodati sull'acciottolato, si avvicina.

"Cacchio, Alenn... i gendarmi" mormora Etan.

"Cosa c'è?" rispondi, senza capire il motivo di tanto sgomento. "Ora denunceremo quella donna e Marcio. Vedrai se non li facciamo mettere tutti in galera, quel branco di...

"Ma non capisci?" ansima Etan, afferrandoti debolmente per le spalle. "Guarda come siamo vestiti! Se ci catturano ci porteranno in gendarmeria..."

Improvvisamente capisci il perché della agitazione di Etan. Una volta identificati verrete affidati ai militari del dirigibile che provvederebbero a fare rapporto al capitano. La vostra scorribanda nei vicoli di Termen verrà comunicata al rettore di Vajerlsan, che potrebbe rifiutarvi l'accesso in accademia, e ai vostri padri che vi leverebbero la pelle di dosso dalle frustate.

Un drappello di quattro gendarmi irrompe nello slargo. Indossano le classiche divise grigie con i larghi cappelli e il manganello nero alla cintura.

*Per essere fuggito dalle grinfie di Ala guadagni **+2 Punti Volontà**.*

*Vuoi scappare dai gendarmi attraverso i vicoli di Termen? Vai all'**11***

*Preferisci consegnarti e denunciare le attività criminali di Marcio? Vai al **72***

## 44

Con un salto scavalchi il basso carretto e prosegui. Svolti un angolo e senti, alle tue spalle, comandi urlati dai gendarmi che però vengono sovrastati dalle imprecazioni di un altro uomo, probabilmente lo stracciaio. La goffaggine delle guardie ti ha regalato secondi preziosi. Ti consenti di rallentare l'andatura per cercare un posto sicuro dove nasconderti.

*Perdi **-1 Punti Vigore** per la fuga (fino a un minimo di 1 Punto) e vai al **109***

## 45

Etan e Patro scompaiono dietro l'angolo di un abitazione. Rimani a guardare in quella direzione con il fiato sospeso. Senti sulla nuca lo sguardo sprezzante della ragazzina ma ti rifiuti di considerarla. Dentro ti senti fremere. Ogni secondo che passa rimanere immobile e impassibile diventa sempre più difficile. Non vuoi che i ragazzi della banda di Patro ti vedano in ansia o che capiscano la paura che ti si agita dentro, ma Etan non si decide a tornare...

Quanto tempo sarà passato? Una goccia di sudore ti ruscella dalla attaccatura dei capelli giù, lungo la linea della mascella. Pian piano ti rendi conto della stupidaggine che avete fatto nello sfidare Patro. Etan sta per commettere un furto. Si tratta di una cosa seria non di una birichinata da bambini. Per una cosa del genere, se venisse beccato, dubiti che un ammonizione possa essere sufficiente.

*Lancia un d10. Quanto hai ottenuto?*

- ***3** o meno? Vai al **4***
- *Tra **4** e **7**? Vai al **143***
- ***8** o più? Vai al **125***

## 46

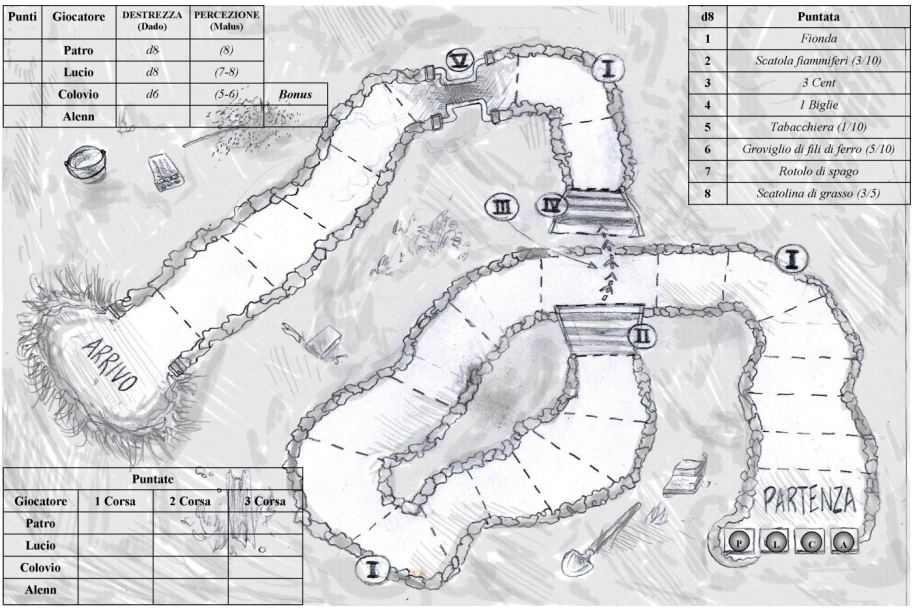
*Dovresti già avere una fotocopia della Plancia di Gioco da Ter,in caso contrario puoi trovarne una copia in appendice al volume,*

*Nel riquadro in basso a sinistra della Plancia scrivi il nome di **Marcio** e i suoi fondi che equivalgono a **55 cent**. In quello a destra scrivi che Garùlo ha una dotazione di **40 Cent**. Per quanto ti riguarda i tuoi avversari ti costringono a svuotare le tasche. Per cui la tua Dotazione è pari ai soldi presenti nel Borsello. Il **Piatto Base** nella prima partita è di **4 Centesimi** ed aumenterà di **+1 Cent** ogni nuova partita, tieni conto delle partite disputate in basso a destra della Plancia. Così se arriverai a disputare la decima partita il PB ammonterà a ben 13 Cent.*

*Alenn è il primo giocatore di turno (1°G), dopodiché questo ruolo passerà al giocatore successivo in senso antiorario come di consueto.*

*La difficoltà per **barare** è **d12**, Il bonus per la Competenza: **Velocità di Mano** è **-1** e quello per **Gioco d'Azzardo** è **-1**. Se **vieni colto sul fatto** a barare devi recarti al **70**. Segna questi dati sulla Plancia di Gioco.*

*Quando hai aggiornato la Plancia di Gioco e ti senti pronto inizia a disputare la 1° partita andando al **120***




**47**

*Il torneo si disputa su tre piste, in ogni pista si disputano tre corse e solo i primi due classificati accedono alla pista successiva. Alenn può smettere di giocare e rinunciare quindi a proseguire nel torneo alla fine della prima e della seconda pista. Oppure, ovviamente, può non qualificarsi e venire escluso dal torneo.*

*Qui sopra puoi vedere l'immagine della prima pista che ti servirà per disputare le prime tre corse. Trovi una versione a tutta pagina in appendice a questo capitolo.*

*La pista è divisa in 26 caselle. Nella prima casella, quella con scritto PARTENZA ci sono le quattro biglie rappresentate da un tondo con dentro la lettera iniziale del nome del proprietario. La biglia di Alenn è dunque rappresentata da un cerchio con dentro una A. Per vincere Alenn dovrà, ovviamente, riuscire a far arrivare la propria biglia nella casella ARRIVO per primo.*

***I partecipanti***

*In alto a sinistra troviuno specchietto in cui sono segnati i nomi dei quattro partecipanti (per la prima partita sono Patro, Lucio, Colovio e, naturalmente, Alenn). Ogni partecipante è contraddistinto da un dado e un Malus (il cui significato verrà spiegato tra poco). Mentre a sinistra del nome devi tenere il punteggio ottenuto durante le tre gare disputate sulla pista.*

*- Il **1°** arrivato segna 2 Punti.*

*- Il **2°** segna 1 Punto o 0,5 punti se pari merito*

*- Gli altri giocatori segnano 0 Punti.*

*Così se ad **esempio** una corsa termina con Alenn che taglia il traguardo, Patro e Colovio che occupano la stessa casella dietro ad Alenn e Lucio ancora più indietro, Alenn otterrà 2 punti, Patro e Colovio 0,5 punti l'uno e Lucio nessun punto.*

***Come si gioca.***

*A turno ogni partecipante (e tu, lettore, devi giocare per tutti e quattro i partecipanti) lancia il dado indicato nello specchietto (d8 per Patro e Lucio, d6 per Colovio) e fa avanzare la propria biglia di un numero di caselle uguale al risultato.*

*Ottenere un numero eccessivamente alto, però, può causare l'uscita della biglia dal tracciato. In questo caso la biglia viene rimessa dove si trovava prima del tiro e tocca al giocatore successivo. Tali numeri sono segnati sotto la voce:* ***Malus****.*

*Così ad* ***esempio*** *Lucio lancia un d8, se ottiene un risultato da 1 a 6 avanza la biglia di quel numero di caselle, ma se ottiene un 7 o un 8 vuol dire che ha lanciato troppo forte e la sua biglia finisce fuori del tracciato.*

*Anche Alenn è contraddistinto da un Dado e da un Malus, che dipendono direttamente dai suoi punteggi in DESTREZZA e PERCZIONE.*

*- Quanta DESTREZZA ha Alenn?*

*Da 1 a 4 punti = lancia un* ***d6***

*Da 5 a 7 punti = lancia un* ***d8***

*Da 8 a 9 punti = lancia un* ***d10***

*10 punti = lancia un* ***d12***

*- Quanta PERCEZIONE ha Alenn?*

*Da 1 a 3 punti = con uno dei* ***Tre numeri*** *più alti del dado Alenn perde il turno senza far avanzare la biglia.*

*Da 4 a 6 punti = con uno dei* ***Due numeri*** *più alti del dado Alenn perde il turno senza far avanzare la biglia.*

*Da 7 a 10 punti = con il* ***numero più alto*** *del dado Alenn perde il turno senza far avanzare la biglia.*

*Inoltre Alenn,e solo lui, può godere di un* ***Bonus****, lancia subito il Dado dovuto alla DESTREZZA e segna il risultato nella casella Bonus. Alenn potrà spendere quanti punti bonus desidera dopo ogni lancio di dado per aumentare o diminuire il risultato di un uguale ammontare. Al termine di ogni corsa lancia nuovamente il Dado per determinare un nuovo punteggio Bonus. Eventuali punti Bonus non utilizzati vanno perduti.*

***La Posta in gioco****.*

*Prima di iniziare una corsa tutti i partecipanti mettono in palio un oggetto o del denaro, che costituiranno il premio per il giocatore che arriva primo in quella corsa. Per sapere quale oggetto viene messo in palio lanciate un d8 per ogni concorrente e confrontate il risultato nella tabella in alto a destra. Trascrivete poi la posta nello specchietto in basso a sinistra.*

*Patro e i ragazzi della sua banda accettano numerosi oggetti, oltre ai soldi, come posta per le gare da parte di Alenn. Prima di ogni gara devi decidere cosa mettere in palio, tra gli oggetti che Alenn ha ADDOSSO, nella CINTURA su ETAN o, se ce l'ha, nella SACCA da VIAGGIO. Una volta che un oggetto è stato messo in palio non si torna indietro. Dovrai giocare e, nel caso tu perda, cancellare quell'oggetto dal tuo inventario. Alenn può decidere di giocarsi uno qualunque degli oggetti segnati nella tabella in alto a destra.*

*Bene, sei quasi pronto a giocare mancano solo **tre regole**:*
*1) A parte il primo tiro, lancia il dado e muove per primo sempre il giocatore che ha la biglia nella posizione più arretrata, nel primo turno e in caso di pari posizione si lancerà il dado in ordine alfabetico (quindi, in ordine: Alenn, Colovio, Lucio e Patro).*
*2) Quando una biglia nel suo percorso entra in una casella occupata da almeno un altra biglia devi lanciare un d6 per ogni altra biglia presente. Se ottieni un **uno** con uno dei dadi lanciati, allora vuol dire che la biglia appena entrata nella casella ha cozzato contro la biglia di un altro giocatore arrestando la sua corsa e facendo avanzare questa di una casella.*
*3) Alcune caselle riportano un **numero romano**. Ogni volta che una biglia dovrà attraversarne una di queste caselle vai al paragrafo **48** dove ti verranno spiegati dettagliatamente gli effetti di tali caselle.*
*E questo è davvero tutto! Armati di dadi, gomma e matita (magari fotocopia la pista da gioco se non vuoi scrivere sul libro) e comincia a giocare.*
*Se in un qualsiasi momento Alenn non può più fare la puntata richiesta prima della corsa, vai subito al **31***
*In caso contrario, disputa tutte e tre le gare della prima pista e vai al **57***
***Nota**: In appendice a questo Capitolo trovi il riassunto delle regole che governano il Gioco delle Biglie.*

## 48

*Ecco la spiegazione dei numeri che puoi trovare lungo il tuo percorso nella gara di biglie:*
***I) Curva pericolosa.** Se la biglia che entra in questa casella deve ancora compiere tre o più caselle prima di terminare la sua corsa allora vuol dire che va troppo veloce. Il tiro è annullato e la biglia ritorna nella propria posizione di partenza. Il turno passa al giocatore successivo.*
***II) Pendenza.** Se una biglia termina il proprio percorso qui, rotola **indietro** di un d6 caselle.*
***III) Salto.** Per passare dalla casella con il numero 2 a quella con il numero 4 occorre fare un salto equivalente a tre movimenti. Se arrivati alla casella con il numero 2 non si possiedono almeno altri tre movimenti la biglia cade nel buco. Il tiro è annullato e la biglia ritorna nella propria posizione di partenza. Il turno passa al giocatore successivo.*
***IV) Pendenza.** Se una biglia termina il proprio percorso qui, rotola **avanti** di un d6 caselle.*
***V) Strettoia.** Solo una biglia alla volta può stare in questa casella. Se una nuova biglia ci finisce dentro termina il movimento e spinge in avanti la biglia già presente di un numero di caselle uguali al movimento che doveva ancora da effettuare (ma comunque sposta la biglia in avanti sempre almeno di una casella).*
*Se stai disputando la **prima pista** torna al **47** per continuare a giocare.*
*Se stai disputando la **seconda pista** torna al **57** per continuare a giocare.*
*Se stai disputando la **terza pista** torna al **17** per continuare a giocare.*

## 49

L'uomo con le scarpe eleganti deve aver afferrato la borsa piena di monete perché l'Audaxiano dice: "Inutile che li conti, quanto avevamo detto, sono. Molti di più, per te, se obbedisci al mio padrone"

"M... molti? Esattamente stiamo parlando di..."

"Da ripagare i debiti tuoi, abbastanza. Piccolo verme!"

"I miei...? Ma come sapete... come osate..."

"Quel che devo, io so, per il mio lavoro fare. Che tu hai perso tutto, io so..."

"Investimenti sbagliati... sfortuna..."

"... e quello che non avevi, anche! I creditori inseguono te. Per questo a *Vajherssam* vai a insegnare. Bella fortuna, non credi, andare così lontano? Tante miglia tra te e i creditori tuoi?" conclude l'Audaxiano con una risata da far accapponare la pelle. Sei basito. E così l'interlocutore dell'Audaxiano è un tuo insegnante! Quello che si sta svolgendo a un braccio di distanza da te sembra tanto un losco ricatto ai suoi danni. Fremi nella speranza che i due continuino a parlare ma vieni deluso quando l'Audaxiano, brusco, conclude: "I soldi serviranno a te solo per qualche debito, professore. Ossigeno un poco, per te. La bocca chiusa, tieni, e gli occhi aperti. A respirare liberamente ti aiuterò, per il resto della vita tua. Ora via vai. Io cinque minuti aspetto, poi vado anch'io"

"Ma..."

"Sentito hai le parole mie? Via! Contatterò io, te, per altri ordini. Vattene!"

Senza replicare a quelle esortazioni così sgarbate il misterioso professore gira i tacchi allontanandosi rapidamente. Osservi le gambe dell'Audaxiano flettersi e ondeggiare nell'attesa che i cinque minuti passino. Anche tu non vedi l'ora che l'uomo se ne vada via, la prolungata immobilità e la tensione ti hanno anchilosato le membra, senti un braccio formicolarti paurosamente e un polpaccio minaccia un crampo.

*Se hai il Codice:* ***Dirky*** *vai subito al* ***54***
*In caso contrario* ***Effettua una prova su: FREDDEZZA, la difficoltà è d8***
***Bonus:*** *Se possiedi la Competenza:* ***Furtività****, riduci la difficoltà di* ***-1***
Se superi la prova vai al **117**
In caso contrario vai al **76**

## 50

***Effettua una prova su: DESTREZZA, la difficoltà è d10***
***Bonus:****Se hai la Competenza:* ***Furtività*** *diminuisci la difficoltà di* ***-1***
*Se hai la Competenza:* ***Velocità di Mano*** *diminuisci la difficoltà di* ***-2***
*Se superi la prova vai all'****86***
*In caso contrario vai al* ***75***

## 51

Marcio rimane a fissarti per un lungo istante, il volto assolutamente inespressivo.

quando parla lo fa lentamente, scandendo ogni sillaba, ti sembra che sia stupito lui stesso da quel che dice. "Sei stato in gamba, ragazzo, davvero! Ti rivelerò una cosa: appena ti ho visto spuntare da quel vicolo ho subito pensato che non ti avrei fatto allontanare da qui con un centesimo in tasca, magari neppure con i vestiti addosso" scoppia in una risata rauca. Tu ed Etan vi scambiate uno sguardo terrorizzato nel rendervi conto che, durante la partita, gli avventori del locale hanno fatto capannello attorno a voi. Così, adesso, siete circondati. "Non mi capita spesso di cambiare idea" riprende Marcio. "Ma ogni tanto mi succede e oggi è una di quelle giornate. Puoi tenerti i soldi che hai e andartene da qui sulle tue gambe. Questo è il mio regalo per te ragazzo"

*Vai al **150***

## 52

Tutto quello che ricordi, dopo, è un insieme incoerente di voci e di forme. Hai una rapida visione di un uomo piccolo e avvizzito che ti visita, mentre sei steso su qualcosa di duro e scomodo. Un liquido tremendamente amaro ti viene versato in bocca. Poi di nuovo tutto torna buio.

*Le cure del medico ti permettono di guarire fino a **1 Ferita Profonda** oppure fino a **2 Ferite Lievi** (a tua scelta) e di recuperare fino a **3 Punti Vigore.***

*Etan, se è stato arrestato con te, recupera **un Livello di Salute**.*

*La coscienza di essere stato arrestato, come un comune criminale, ti fa perdere fino a **-2 Punti Volontà**.*

*Vai al **69***

## 53

Titubante ti avvicini al tavolo e, con buona pace della pulizia dei tuoi pantaloni, ti siedi su uno sgabello sudicio. La locandiera rientra nella taverna, quindi ne riesce con due bicchieri di legno che piazza con malagrazia davanti a te e a Etan e con un bottiglione contenente un liquido color del sangue. Il tuo bicchiere è sbeccato mentre quello del tuo amico privo del manico. Entrambi non sembrano essere stati mai puliti nell'ultimo anno.

L'Uomo chiamato Marcio afferra il bottiglione e serve un liquido denso e sciropposo che odora in parte di vino, e in parte di qualcos'altro di indefinibile e aspro.

"Bevete, bevete, ragazzi" v'invita giovialmente l'uomo. Un ondata del suo alito pestilenziale ti obbliga a ritrarti.

Osservi dubbioso il bicchiere. L'uomo si porta alla bocca il proprio osservandovi da sopra il bordo. Anche tutti gli altri avventori hanno gli occhi puntati su di voi. Etan solleva il proprio bicchiere portandoselo alle labbra, la mano gli trema leggermente. Non capisci in che diavolo di situazione vi siete andati ad infilare ma devi andare fino in fondo. Non credi che questi uomini vogliano farvi del male, ma non sei neppure certo del contrario. Sicuramente dimostrarsi schizzinosi non aiuterebbe.

***Effettua una prova su: FREDDEZZA, la difficoltà è d8***
*Se superi la prova vai al* ***138***
*Se la perdi vai al* ***9***

## 54

Muovendoti con cautela, cambi posizione.

Il respiro improvvisamente trattenuto dell'Audaxiano ti comunica che anche quel minimo movimento ti ha tradito. "Ma che ca..." mormora l'uomo. Un ginocchio si piega, una mano pelosa compare davanti alla tua faccia, annaspa verso di te. Un attimo prima che le dita dell'Audaxiano ti tocchino percepisci un movimento, rapido come quello di un serpente. Dirky, che se ne era rimasto acciambellato in un angolo fino ad ora, ti scivola sul petto, schizzando fuori. Hai una rapida visione di un lungo artiglio retrattile comparire da sotto la soffice peluria, in corrispondenza degli arti posteriori. Con una bestemmia l'Audaxiano ritrae la mano ferita, rimettendosi in piedi.

"Maledetta bestiaccia!" urla l'uomo, scagliando qualcosa dietro al *dryeik* che ormai si è dileguato. Finalmente l'Audaxiano si allontana imprecando in una lingua barbara e tamponandosi il taglio alla mano.

Finalmente puoi massaggiarti il polpaccio contratto, gemendo sommessamente.

Mentre esci dal tuo nascondiglio vedi Dirky ritornare trotterellando verso di te. Tiene tra le fauci un ratto di poco più piccolo di lui. Rabbrividisci nel vedergli ingoiare la bestia tutta intera, la coda del ratto si dimena ancora, debolmente.

*Dove si trova Alenn?*
*In un* ***vicolo****, nascosto tra i relitti di mobilia? Vai al* ***162***
*In una* ***cella****, nascosto sotto una branda? Vai al* ***163***

## 55

Slacciata la giacca e la camicia di lino sottostante, estrai la pesante **chiave di Nergorio**. Esamini l'oggetto con le mani che non smettono di tremare: il proiettile ti ha colpito con una forte angolazione ed è stato deviato dall'impugnatura del *passepartout*. A parte un grosso livido che ti si sta già formando all'altezza del cuore, l'unico segno che hai è un graffio lungo il costato, la dove il proiettile ti ha sfiorato.

Ora la parte posteriore della chiave è ritorta al punto da rendere difficile, ma non impossibile, impugnarla. Per fortuna l'estremità dentata della chiave non sembra che abbia riportato danni, ti domandi se sia ancora in grado di aprire serrature e lucchetti.

Scacci il pensiero, catalogandolo come "*inutile*". La verità è che è appena accaduto un *miracolo*. Il Signore ha posato la Sua mano sulla tua testa. Dovrai riflettere attentamente a quanto successo oggi. Il Signore non elargisce miracoli con facilità. Probabilmente il fatto che tu sia ancora vivo fa parte di un Suo disegno.

*Subisci **1 Ferita Lieve** e perdi fino a **-3 Punti Vigore** (fino a un minimo di 1).*
*Aggiungi la dicitura (danneggiato) al nome dell'Oggetto: **Passepartout di Nergorio**, che diventa quindi: **Passepartout di Nergorio (danneggiato).***
*L'evidente miracolo di cui sei stato oggetto ti consente di recuperare fino a **+3 Punti Volontà**.*
*Dove si trova Alenn?*
*- In un **vicolo**, nascosto tra i relitti di mobilia? Vai al **162***
*- In una **cella**, nascosto sotto una branda? Vai al **163***

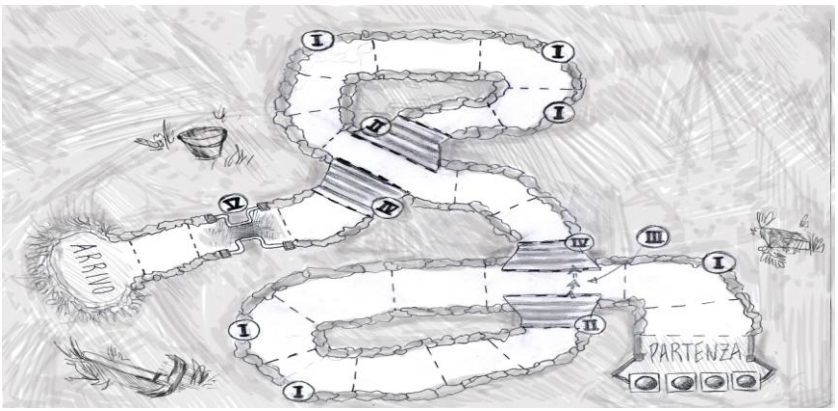
## 56

*Marcio ha deciso di giocare. Per sapere se pesca una carta oppure se si accontenta del punteggio che ha già in mano leggi le situazioni riportate qui sotto, la prima che trovi che corrisponde alla situazione attuale indicherà il comportamento di Marcio.*
*- Marcio è il giocatore con **più punti**: Non pesca.*
*- Alenn ha più punti di Marcio: Pesca*
*- Garùlo ha più punti di lui: Pesca*
*- Marcio è primo a parità con Garùlo: Non pesca*
*- Marcio primo a parità con Alenn: Pesca*

*Terminata l'eventuale pescata (ricorda di tenere sempre aggiornate le carte sulla Plancia di Gioco) se Marcio ha preso una **CS** deve usarla o cambiarla per un altra carta come indicato qui sotto, usate lo stesso metodo di prima, appena trovi una situazione rispondente al vero applica la conseguenza:*

***Scudo***
*- Marcio ha **quattro punti** o meno = Cambia*
*- Marcio è il giocatore con **più punti** = Usa*
*- Un altro giocatore ha **più punti di Marcio** = Cambia*
*- In ogni altro caso = Usa*
***Saetta***
*- Se può mandare fuori **Alenn** = Usa.*
*- Marcio ha **quattro punti** o meno = Cambia*
*- **Qualunque** altra situazione = Cambia*
***Tempus***
*- Giocandola su di se raggiunge il **punteggio di 7** = Gioca su di se*
*- Se può mandare fuori **Alenn** = Usa.*
*- Se può ridurre il punteggio dell'**unico** avversario con più punti di se, superandolo, e NON è il **1°G** = Usa su quell'avversario*
*- Se usandola su di se diventa il Giocatore con **più punti** = Gioca su di se*
*- **Qualunque** altra situazione = Cambia*

*Quando hai finito con Marcio procedi con il gioco. Se Garùlo ancora non ha giocato puoi vedere cosa fa al **35***
*Oppure se tutti e due hanno già giocato guarda chi ha vinto al **16***




## 57

*Calcola i punti totalizzati dai quattro partecipanti nelle tre gare. I primi due classificati accedono alla seconda pista del torneo, in caso di pari punteggio determina casualmente chi passerà alla pista successiva.*
*Se Alenn non è tra i primi due classificati, oppure se non desideri continuare a giocare a biglie, vai al* ***31***

*Se invece Alenn è uno dei primi due classificati, procedi con la pista che vedi riprodotta qua soprae. Essa non presenta regole nuove, come vedi nello specchietto in alto a destra vi sono due nuovi concorrenti: Bleblè e Mariana (sì, proprio la fetente ragazzina dalle trecce sfatte incontrata nel vicolo), Alenn e uno spazio vuoto nel quale segnare l'altro concorrente classificatosi nella precedente pista.*
*L'entità delle puntate, come puoi vedere nella tabella in alto a destra è incrementata.*
*Dadi alla mano comincia queste tre nuove gare, avendo cura di segnare i punteggi alla fine di ognuna.*
*Al* ***48*** *trovi sempre il promemoria degli effetti delle caselle numerate con i numeri romani.*
*Se in un qualsiasi momento Alenn non può più fare la puntata richiesta prima della gara, vai subito al* ***151***
*Altrimenti una volta concluse le tre gare vai al* ***17***

## 58

Il vicolo compie uno stretto angolo e si riversa in un altra strada appena più larga. Dai rumori alle tue spalle capisci che i gendarmi ti seguono ancora. Però sei riuscito a distanziarli, e, per il momento, sei fuori della loro vista.

Pochi metri più avanti, abbandonato di traverso nel vicolo c'è un carretto, di quelli trainati a mano, colmo di stracci. Il carretto ostruisce completamente il passaggio e lo stracciaio non si vede.

*Vuoi saltare oltre il carretto e continuare a fuggire? Vai al* ***44***

*Vuoi nasconderti sotto gli stracci? Vai al* ***141***

## 59

"Io vendo tutto ciò che un uomo possa desiderare" sussurra l'uomo dalla pelle nocciola. "Devi sapere, ragazzo, che a pochissimi uomini è stato dato un dono. Si tratta persone benedette da Dio o, se preferisci, che conservano nei propri geni memorie ancestrali. Costoro possono compiere prodigi. Cose che non si possono spiegare. Io sono uno di essi e quello che hai davanti è il frutto del mio sapere arcano che, umilmente, condivido con il resto dell'umanità"

Sei così affascinato dalla cadenza musicale e dalle movenze fluide delle mani dell'uomo che riesci appena a balbettare: "Ma... io... non"

"Tu vuoi dirmi che non credi alla magia!" sorride lui. "E fai bene. Si vede che sei un fanciullo istruito. Infatti la magia non esiste. Ma permettimi di farti una domanda. Cosa pensano i selvaggi Westi nel vedere le locomotive che ruggiscono ai confini delle loro paludi? Essi pensano che è opera della magia, non credi?"

Annuisci automaticamente, con la bocca semiaperta.

"E a noi poveri ignoranti che confondiamo gli Antichi Saperi con le leggende, dimmi, non credi che nel trovarci di fronte a quelle tecnologie finiremmo per confonderle con la magia, trovandole così inspiegabili e meravigliose?"

Nuovamente annuisci.

"Ebbene lascia che ti sveli un segreto: molto spesso ciò che viene chiamata magia altro non è che l'effetto di una conoscenza degli Antichi che, casualmente, è stata riscoperta. I Loro saperi andavano molto al di la dei macchinari, come senz'altro sai, Essi potevano creare la materia, trasmutare gli elementi, potevano plasmare i loro stessi corpi. Gli Antichi potevano ciò perché avevano scoperto la natura più recondita delle cose. Ebbene anch'io conosco in parte questi segreti e le meravigliose pozioni e i talismani che hai davanti ne sono la prova. Quelli che gli ignoranti chiamerebbero amuleti altro non sono che segni e materiali i quali, uniti nel modo corretto, influenzano la realtà come solo gli Antichi sapevano fare... orbene, mio giovane amico, vediamo come posso servirti ora"

***Effettua una Prova su: LOGICA, la difficoltà è d10***

***Bonus:*** *Per ogni Competenza posseduta nell'area CULTURALE o TECNICA, riduci la difficoltà di* ***-1***

*Se* ***fallisci*** *la prova il mercante ti abbindola, spingendoti a comprare le sue cianfrusaglie, annota i punti di differenza tra il risultato del dado il tuo punteggio di LOGICA, quindi vai al* ***62***

*Se* ***superi*** *la prova, ti allontani, sorridendo per le strapalate teorie dell'Ophiriano e torni al* ***23***

## 60

***Effettua una prova su: FASCINO, la difficoltà è d12***

***Bonus:*** *Se possiedi la Competenza:* ***Convincere,*** *diminuisci la difficoltà di* ***-2***
*Se possiedi la Competenza:* ***Buone Maniere,*** *diminuisci la diff. di* ***-1***

*Se superi la prova vai al* ***156***

*In caso contrario devi scegliere se:*

*- Fai un giro, poi torni indietro e, di soppiatto, rubare gli stivali? Vai al* ***73***

*- Rinunci a questa folle impresa e torni indietro a mani vuote? Vai al* ***136***

## 61

Nel vedere tutte quelle monete che gli vengono messe in mano la ragazza ha un sussulto. Il labbro inferiore trema. "Signore... è troppo..." bisbiglia, facendo al contempo scomparire i soldi in una tascona del vestito rappezzato.

Fai un cenno con la testa, come a dire: *non è nulla*. Ma prima che tu possa voltarti per allontanarti, la ragazza si alza e ti afferra le mani. È straordinariamente bassa, quasi una nana, ma ha una forza tale da strapparti un gemito. Ti guardi attorno, hai la sensazione che tutti gli occhi siano puntati su di te, che cerchi di divincolarti, e sulla ragazza, che ti stringe, subissandoti frasi smozzicate e singhiozzi.

Gli occhi pieni di lacrime della fanciulla si sgranano, come se avesse avuto una subitanea rivelazione. "Non andatevene, ve ne prego" sussurra, lasciandoti finalmente le mani. Prima che tu possa dire qualunque cosa si è già voltata e, in un turbinio di sottane, si è dileguata in un vicolo buio, lasciando le sue povere cose incustodite.

Rimani fermo, ondeggiando nervosamente sui talloni, senza sapere cosa fare. Più di una volta arrivi sul punto di voltare i tacchi, ma ti rendi conto che, per quanto miseri, gli oggetti abbandonati sulla stuoia potrebbero pur sempre fare gola a qualche ladro.

Repentinamente come era scomparsa la ragazza riappare. Stringe in grembo un involucro marrone che insiste nel volerti mettere in mano. "È l'unica cosa preziosa che posseggo" dice. "Non credo che valga tutti i soldi che mi avete dato ma è di valore per la mia famiglia. Mia nonna diceva sempre che era importante"

"No... davvero, non c'è bisogno..." borbotti.

"... era della mamma di mia nonna, lo portò con sé quando la mia famiglia emigrò da Vajerlsan..."

Nel sentire il nome dell'accademia rimani così sorpreso che la ragazza riesce finalmente a rifilarti il fagotto.

Incuriosito sollevi un lembo di pelle, scura e unta, per rivelare un sottile volume rilegato con quella che sembra pelle conciata. Sulla copertina rugosa non c'è scritto nulla. All'interno i fogli sono di un qualche materiale organico di cui ignori, fortunatamente, la natura e sono coperti di una fittissima grafia vergata in un alfabeto sconosciuto. Sollevi lo sguardo sulla ragazza che intanto sta ammassando le sue cose al centro della stuoia.

"Non so cosa ci sia scritto" dice lei, afferrando i quattro lembi della stuoia e caricandosela sulle spalle a mo' di fagotto. "Non so leggere, e neanche mia nonna lo sapeva. L'ho fatto vedere a un prete, tempo fa. Speravo di venderlo ma quello voleva bruciare il libro della nonna. Addio e grazie!" conclude, allontanandosi verso il vicolo di prima, piegata in due dal peso che porta sulla sulla schiena.

Grattandoti la testa perplesso ti lasci scivolare lo strano libro in tasca, ripromettendoti di esaminarlo più a fondo in seguito.

*Segna l'Oggetto:* ***Volume Misterioso*** *(***P***) (***Speciale***) nel tuo Equipaggiamento.*

***Nota****: Etan è da qualche parte nella piazzetta che bighellona quindi, per adesso, non puoi segnare quest'oggetto nel suo equipaggiamento.*

*Vai al* ***23*** *ma ricorda che non potrai più tornare al paragrafo relativo alla ragazza che vende masserizie visto che essa se n'è andata.*

## 62

*Quanto ti ha abbindolato il mercante? qual è la differenza tra il risultato del dado che hai lanciato e il tuo punteggio di LOGICA, ossia, di quanto hai fallito la Prova precedente?*

***1 punto*** *- L'Ophiriano ti ha venduto un repellente universale per creature Selvagge. La pappa puzza in modo incredibile ma sembra riuscire a repellere solo gli esseri umani, mentre insetti e altre bestie Selvagge non ne sono infastiditi. Spendi* ***-5 Centesimi.***

***2-3 punti*** *- L'Ophiriano ti ha rifilato una portentosa pozione che dovrebbe decuplicare la tua forza e la tua rapidità. Peccato che si tratti solo di acqua, sale, zucchero e scorze d'arancia. Almeno è bevibile. Spendi* ***-10 Centesimi.***

***4-5 punti*** *- L'Ophiriano ti ha venduto una crema ricostituente che dovrebbe curare ogni ferita o imperfezione della pelle, compresi i brufoli. In realtà la crema ti provoca una forte irritazione alla pelle, perdi* ***-1 Punto Vigore*** *(fino a un minimo di 1) e spendi* ***-20 Centesimi.***

***6 punti o più*** *- L'Ophiriano ti ha venduto un'ampolla contenente sabbia dell'antica Terra, garantendoti che ha proprietà taumaturgiche. Purtroppo si tratta solo di comunissima sabbia. Quando ti rendi conto di essere stato gabbato , per l'umiliazione, perdi* ***-1 Punto Volontà****. Spendi* ***-30 Centesimi.***

*Procedi al* ***23***

***Nota:*** *Se non hai nel Borsello la quantità di denaro richiesta dal punteggio ottenuto, Alenn comprerà l'oggetto subito precedente, che può permettersi.*

***Nota2****: L'oggetto acquistato non va segnato nell'Equipaggiamento, visto che Alenn, come si rende conto di essere stato truffato, lo getta via immediatamente.*

## 63

La donna appoggia lo scialle su una sedia. Distogli lo sguardo dalle sue spalle nude, vergognandoti del rossore che ti colora il volto. Etan si sta guardando intorno alla ricerca di una possibile fuga da questa situazione assurda. La donna si siede sul bordo del letto, fissandovi intensamente. Sotto allo strato di cerone puoi distinguere una pelle leggermente butterata e degli occhi che vent'anni fa, potevano essere stati belli ma che ora sono circondati da una sottile rete di rughe.

La senti mormorare qualcosa, sembra un'imprecazione, quindi, con un tono appena più alto di un sussurro, dice: "Sapete cosa mi ha detto Marcio poco fa, all'orecchio?" senza aspettare una vostra risposta, continua: "Mi ha detto di riservarvi il *solito trattamento*" scuote la testa, sospirando. "Io e Marcio abbiamo un accordo, sapete? Quando lui incrocia qualche straniero dall'aria danarosa lo porta da me, io faccio il... il mio lavoro e poi gli faccio bere due gocce di uno speciale intruglio" indica con noncuranza una boccetta di cristallo appoggiata su un comodino. "A quel punto Marcio, da solo o con qualcuno dei suoi degni compari, entra dalla porta sul retro, spoglia il poveraccio di tutto quello che ha e lo trascina via. *Oh*, e a me lascia una percentuale, s'intende"

"E... e poi?" balbetti, guardando la pesante tenda dietro la quale s'intravede quella che deve essere la *porta sul retro*.

La donna scuote le spalle nude. "E poi non lo so! Forse Marcio si limita a scaricare il malcapitato tra i rifiuti di qualche vicolo. Però nessuno di loro è mai tornato a lamentarsi. Personalmente credo che Marcio gli tagli la gola e poi getti i cadaveri nel fiume" Tu e Etan vi scambiate un'occhiata terrorizzata. Sei letteralmente annichilito dalla paura, tanto da non riuscire a muovere un solo muscolo. "Ma voi... mio Dio siete solo dei bambini" continua la donna scuotendo la testa. "Sapete, se la polmonite non si fosse portato via il mio piccolo, oggi avrebbe più o meno la vostra età" vedendo che né tu né Etan riuscite a spiccicare parola la donna v'indica la porta dalla quale siete appena entrati. "Andate, su! Ormai Marcio sarà già appostato nel vicolo sul retro. Uscite dalla porta principale e scappate. Tornate ai vostri palazzi di corsa e non mettete mai più piede quaggiù!"

"Ma..." mormora Etan con voce roca. Si schiarisce la gola prima di continuare: "Ma lei... quell'uomo, Marcio, non avete paura che vi faccia del male per averci aiutato a fuggire?"

Per tutta risposta le labbra della prostituta si tirano in un sorriso. È un bel sorriso, dolce e triste assieme. "Mi picchierà un po', ma non troppo" vi rassicura. "Fa troppi buoni affari con me per rovinarmi. Ma adesso andate. Andate!"

La donna vi spinge verso la porta e quindi oltre la soglia. All'inizio con le gambe rigide, poi sempre più agilmente, ti allontani dalla via delle prostitute di Termen, la dove la morte ti ha sfiorato.

*Scappa all'**89***

## 64

Con un sospiro sconsolato vedi i tuoi ultimi spiccioli. Il Marcio e Garùlo si scambiano un'occhiata d'intesa, mentre tu t'infili le mani tra i capelli, disperato.

"Va bene così" ti sussurra Etan nel orecchio. È rimasto stranamente silenzioso, senza muoversi dal tuo fianco per tutta la partita. "Quelli volevano i nostri soldi e in qualche modo se li sarebbero presi. Meglio così ti dico"

Marcio ti punta gli occhi addosso. La tua espressione afflitta però deve sembrargli autentica perché non pretende di perquisirti alla ricerca di eventuali monete nascoste.

"Una bella partita" afferma. "Ci siamo divertiti, peccato che tu abbia perso tutto. Ma tanto per un signorino ricco come te si tratta solo di pochi spiccioli, no?"

"Ora invece voi due potrete finalmente saldare il conto" interviene la taverniera, con un accenno di sorriso.

*Aggiorna i tuoi averi (che ora ammontano a 0 centesimi) e vai al **150***

## 65

"Dai, muoviti, prendiamogli tutto quello che hanno e diamocela a gambe" continua a starnazzare la ragazzina, saltellando attorno.

Il capobanda ha la faccia di uno che preferirebbe trovarsi in qualunque altro luogo purché lontano da qui. "E STA ZITTA!" sbotta alla fine. "Teneteli fermi" ordina quindi ai suoi *uomini*. "Ora ci prendiamo i soldi del pedaggio e ce ne an-

diamo.

"Cosa? Perché non gli prendiamo tutto? Togliamogli anche gli stivali... e i pantaloni... hai idea di quanto potremmo farci rivendendoli?" grida la bambina, solo per azzittirsi subito, incenerita dallo sguardo del capobanda.

"Ho detto che prenderemo venti centesimi a testa e non uno di più. Non siamo ladri. Capito?"

*Se nel borsello hai meno di **20 cent** vai subito al **154***

*Se invece hai abbastanza soldi, cancella **20 Cent** dal borsello e segnati il codice: **DP-p**; quindi lancia un d6. Quanto hai ottenuto?*

*- **2** o meno? Vai al **123***

*- **3** o più? Vai al **98***

## 66

"Troppo per un ragazzino come..." grugnisce il commerciante prima ancora di voltarsi. Come vede la divisa dell'accademia, però, cambia improvvisamente tono. "*Ehm*, perdonatemi giovane signore. Come dicevo, si tratta di merce di gran pregio, almeno qui a nord, metto queste squisite banane a cinque centesimi di baiocco l'una. O a quaranta centesimi per l'intero il casco, che conta certamente più di otto frutti" vedendo la tua espressione dubbiosa, aggiunge: "Desideri un solo frutto per te, signorino, oppure ne vuoi acquistare anche per i tuoi amici?" detto questo allunga il collo, speranzoso, alla ricerca di altri danarosi studenti a zonzo nella piazzetta.

*Ringrazi il commerciante, ti allontani e, quindi, ti riavvicini di soppiatto per rubare il casco di banane? Vai al **32***

*Compri il casco di banane? Cancella **-40** Cent dal tuo borsello e vai al **90***

*Rinunci a questa folle impresa e te ne torni indietro a mani vuote? Vai al **136***

## 67

L'oscurità si riempie di odori: polvere da sparo, stoffa e carne bruciati, il puzzo aspro e nauseabondo del sangue.

Un urlo. Spalanchi gli occhi. Un uomo sta urlando, fastidiosamente, poco lontano dalle tue orecchie, vorresti girare la testa per dirgli di starsene un po' zitto, peccato che tu non riesca a muoverti.

Finalmente l'uomo smette di strillare. Si tratta di un individuo anziano con una rada barba bianca che gli incornicia il volto. I suoi lineamenti però ti appaiono confusi, così come le sue parole. È come se una cortina di nebbia si stesse sollevando tra te e lui. Muovi le labbra per dirgli di stare tranquillo, che non stai poi così male. Ma la bocca ti si riempie di sangue e le parole affogano in un basso gorgogliare.

La nebbia si espande, dilaga, fino a sommergere la realtà, mentre la luce declina.

Fino a spegnersi.

***FINE***

## 68

***Effettua una prova su: DESTREZZA più FREDDEZZA, difficoltà d10 + d8***
***Bonus:*** *Se possiedi la Competenza:* ***Furtività****, riduci la difficoltà di* ***-2***
*Se possiedi la Competenza:* ***Velocità di Mano****, riduci la difficoltà di* ***-3***
*Se superi la prova ti metti il foglio in tasca per esaminarlo più tardi. Segnati il codice:* ***FO-M*** *e vai al* ***49***
*Se fallisci vai al l'****88***

## 69

*Segnati* ***+2 Amminizioni****. Inoltre se le seguenti domande hanno una risposta affermativa ottieni* ***+1 Ammonizione*** *extra:*
*- Sei stato arrestato mentre eri in preda a una sostanza allucinogena?*
*- Sei stato arrestato nella via delle prostitute?*

*Inoltre prima di essere messo in cella vieni perquisito. I tuoi oggetti ti verranno restituiti domani ma alcuni potrebbero venirti sequestrati. Se hai con te (in spazi non occultati) gli oggetti che seguono, cancellali.*
***- Coltello / Coltello da Cucina***
***- Pistola***
***- Scatola di Munizioni***
***- Spada corta da Fante di Marina***
***- Mazzo di Chiavi del Dirigibile***
***- Baionetta***
***NOTA:*** *Nel caso anche Etan sia stato arrestato considera anche gli oggetti del suo inventario come oggetti del tuo equipaggiamento, anche se il tuo amico non è nella tua stessa cella.*
*Se dopo aver aggiornato la scheda i tuoi Ammonimenti hanno raggiunto o superato la soglia dei 6, purtroppo il Rettore di Vajerlsan non ti ammetterà alla scuola e continuare a leggere sarebbe inutile. Torna all'inizio del capitolo (o magari proprio all'inizio del libro) e tenta altre strade.*
*Se invece hai* ***5 Ammonimenti o meno*** *prosegui al* ***36***

## 70

La mano di Marcio ti si serra attorno al polso.

"*Ehi*... ma cosa fai?" strilla Etan, mentre Marcio ti torce con violenza il braccio, strappandoti un grido.

"Il ragazzo imbroglia, l'ho visto!" ringhia.

Con la coda dell'occhio vedi Garùlo arraffare tutti i soldi nel piatto. Marcio ti torce ancora di più il braccio e ti molla un violento calcio al ginocchio sinistro, schiantandoti contro il tavolo.

"Noi siamo stati gentili" dice, aumentando sempre di più la pressione. "Ma mi sembra che voi qui non lo apprezziate"

"Io direi che abbiamo giocato abbastanza, Marcio, che ne dici?" interviene Ga-

rùlo. "Facciamola finita e prendiamogli tutto..."

*Tutti i soldi eventualmente presenti nel Piatto sono perduti ma Etan ha recuperato quello che avevi nella tua Dotazione al momento di venire in questo paragrafo. Aggiorna quindi i tuoi averi.*

*Perdi **-1 Punto Vigore** (fino a un minimo di 1) e segnati il Codice: **Ad-M**.*

*Vai al **150***

## 71

***Effettua una Prova su: DESTREZZA più ROBUSTEZZA, la difficoltà è d10 + d10***

***Bonus:*** *Se possiedi la Competenza: **Divincolarsi** riduci la difficoltà di **-3***

*Se possiedi la Competenza: **Lotta** riduci la difficoltà di **-1***

*Se superi la prova vai al **129***

*Se fallisci vai al **164***

## 72

Rimani immobile al tuo posto mentre Etan si dilegua in un vicolo laterale. I gendarmi rimangono interdetti per un istante, osservando ora te ora il vicolo in cui è fuggito il tuo amico. Alla fine devono decidere che uno studente catturato senza fatica vale molto di più di due dopo un inseguimento.

"Signore voglio denunciare..."

"Tu sei uno studente di quella scuola!" t'interrompe il capopattuglia. La sua però non è una domanda perché invece di attendere la risposta ti afferra per il bavero della giacca e aggiunge: "Ogni anno qualcuno di voi se ne va in giro per Termen. E a noi tocca recuperarvi e portarvi in gendarmeria"

"Mi ascolti, signore" ignorando lo sguardo fosco dell'uomo, continui. "Devo denunciare un crimine! E' successo che un tipo chiamato Marcio..."

Nel sentire quel nome il capopattuglia lancia una rapida occhiata ai suoi colleghi. Ti sembra di scorgere timore in quello sguardo. "Un crimine!" latra, scrollandoti vigorosamente. "Questo signorino va in giro per Termen bassa e poi si stupisce se vede dei crimini"

"Ma..."

"Ancora parli!" urla l'uomo, quindi ti spintona all'indietro. Se due gendarmi non fossero pronti ad afferrarti per le spalle saresti caduto in terra. "Vediamo se vuoi ancora parlare, ragazzo" ringhia il capopattuglia afferrando l'impugnatura del proprio manganello nero. "Non saresti il primo studente che oppone resistenza al fermo"

Non puoi far altro che stringere i denti e abbassare lo sguardo. Con un gendarme a destra e uno a sinistra che ti tengono stretto per le spalle cammini a testa bassa in direzione della più vicina gendarmeria e delle inevitabili conseguenze che verranno dal tuo arresto. Speri che almeno Etan riesca a riunirsi alla colonna degli studenti di ritorno dalla Cittadella senza farsi beccare.

*Vai al **134***

## 73

***Effettua una prova su: DESTREZZA, la difficoltà è d10***

***Bonus:*** *Se hai la Competenza:* ***Furtività*** *diminuisci la difficoltà di* ***-1***

*Se hai la Competenza:* ***Velocità di Mano*** *diminuisci la difficoltà di* ***-2***

***Malus:*** *Se avevi parlato con il Commerciante, aumenta la difficoltà di* ***+1***

*Se superi la prova vai al* ***19***

*In caso contrario vai al* ***75***

## 74

Marcio è rallentato dalla Botta. Dal modo in cui maneggia il coltello però intuisci che sarebbe pericoloso anche da addormentato. Gli avventori osservano la scena, ridacchiando, con gli occhi velati dall'allucinogeno. *Chissà cosa stanno vedendo*, ti domandi. Comunque sia nessuno di loro accenna ad alzarsi né per dare man forte a Marcio né per dare aiuto a te e Etan. Pungoli ancora il tuo amico con la punta dello stivale ma è inutile. Etan non accenna nessuna reazione.

Non hai alternative, devi combattere.

*Puoi estrarre un arma a patto che si trovi: ADDOSSO o nella CINTURA, tra le seguenti:*

***Coltellino ( a Serramanico o Intagliato), Coltellaccio da cucina, Baionetta.***

*Quindi* ***Effettua una Prova su: DESTREZZA più PERCEZIONE, la difficoltà è d10+d10***

***Bonus:*** *Se stai usando un arma bianca e possiedi la Competenza:* ***Armi Bianche,*** *riduci la difficoltà di* ***-3***

*Se stai usando un arma bianca ma NON possiedi la Competenza:* ***Armi Bianche,*** *riduci la difficoltà di* ***-1***

*Se stai combattendo a mani nude e possiedi la Competenza:* ***Lotta,*** *riduci la difficoltà di* ***-2***

***Malus:*** *Se stai combattendo a mani nude ma NON possiedi la Competenza:* ***Lotta*** *aumenta la difficoltà di* ***+2***

*Se superi la prova, vai al* ***115***

*Se la fallisci, vai al* ***22***

*Se fallisci e la differenza tra il tuo punteggio e il risultato dei dadi è di 7 o maggiore vai al* ***108***

## 75

Fai un largo giro, quindi torni ad avvicinarti alla bancarella, passando da dietro. Ti accucci, coprendo gli ultimi metri in un momento in cui il commerciante ti sembra distratto. Trattenendo il respiro allunghi una mano, e solo quella, sopra il ripiano del banco, in direzione del tuo bottino. Ecco ora stai toccando...

Una mano ti si serra attorno al polso e un istante dopo stai scalciando sopra la bancarella, tenuto fermo dal furioso commerciante. Osservando il volto congestionato dalla rabbia dell'uomo ti chiedi come le cose potrebbero andare peggio. La risposta, purtroppo, ti arriva immediatamente.

"GENDARMI! *OHI*... VOI LAGGIU'. HO ACCIUFFATO UN LADRO!" sbraita l'uomo.

Volgendo il capo verso il fondo della piazza scorgi con un tuffo al cuore un drappello di quattro gendarmi, con la tradizionale divisa grigia e i lunghi manganelli neri al fianco. Se venissi catturato, pensi con un moto di panico, la storia del tuo arresto e, peggio ancora, del tuo tentativo di furto, verrebbe sicuramente comunicata al rettore di Vajerlsan e a tuo padre. La morte ti sembra una prospettiva preferibile.

***Effettua una prova su: DESTREZZA, la difficoltà è d10***

***Bonus:****Se hai la Competenza:* ***Divincolarsi*** *diminuisci la difficoltà di* ***-2***

*Se il tuo punteggio di STAZZA è pari a* ***3*** *o meno diminuisci la difficoltà di* ***-1***

***Malus:****Se stavi derubando il mercante di frutta e sementi aumenta la diff. di* ***+1***

*Se superi la prova vai al* ***126***

*In caso contrario vai al* ***27***

## 76

Non ce la fai più... perché cavolo quello non si decide ad andarsene... cosa fa, adesso? Canticchia? Non è possibile...

Con cautela sollevi un ginocchio al petto, massaggiandoti il muscolo contratto del polpaccio. Il respiro dell'Audaxiano si arresta. Ti ha sentito!

Ti trovi a osservare la faccia piatta e brutale dell'uomo. Nel vedere che sei solo un ragazzino la sua espressione si contrae in un ghigno. Una mano callosa ti afferra per i capelli e ti trascina fuori, gettandoti da una parte.

"Signore, io... non ho..." balbetti, rendendoti conto che, questa volta, ti sei infilato in una situazione più grossa di te.

"Fiato non sprecare, ragazzo" dice l'uomo. "Anche se sentito nulla hai, il rischio io correre non posso" con fare disinvolto tuffa la mano destra nelle pieghe del mantello da viaggio. Quando ricompare, impugna una pistola. Incapace di respirare, indietreggi, strisciando sulle natiche. La canna dell'arma rimane inesorabilmente puntata contro il tuo petto. Vorresti dire qualcosa, fare qualcosa, peccato che la tua mente sia una tabula rasa. Tutto ciò che riesci a fare è fissare il buio dentro la canna della pistola. Con la schiena sbatti contro qualcosa, e la tenebra all'interno della canna cresce, e cresce, fino a trasformarsi una voragine nera. La tua mente riesce solo a pensare: "*Non è possibile. Ho solo dodici anni. Non posso morire a dodici anni. Non è possibile*".

I tuoi pensieri vengono spazzati via dalla detonazione, le narici ti si riempiono dell'odore acre della polvere da sparo.

*Hai ADDOSSO uno dei seguenti oggetti?* ***Attestato culturale; Croce di Madreperla; Medaglia al Valore; Lente d'Argento; Coltello Intagliato; Passepartout di Nergorio.*** *Se sì vai al* ***160***

*Se non hai nessuno di questi oggetti nella sezione ADDOSSO del tuo Equipaggiamento vai al* ***67***

## 77

Entri nel vicolo. Patro è già tornato e sta mostrando a tutti il suo bottino: tre mele e mezza dozzina di arance, ma così rachitiche da dubitare che ci sia della polpa sotto la buccia. Quando mostri gli stivali tra i ragazzi corre un mormorio di meraviglia. Non occorrono parole per capire che il vincitore sei tu.

"*Be'*... pazzesco" mormora Patro, appropriandosi del tuo bottino e sedendosi sul selciato sporco. "So ammettere la sconfitta, ragazzo ricco, e tu hai vinto. Non sai da quanto tempo avevo messo gli occhi su questi" mentre parla si toglie le scarpe sfondate e s'infila gli stivali, sono troppo grandi per lui e gli conferiscono un aspetto buffo, con quelle gambette ossute che spuntano dalla immensa giacca per poi infilarsi negli altrettanto immensi stivaloni. Si rialza, sorridente. Inaspettatamente ti abbraccia. Timidamente restituisci l'abbraccio cercando di non pensare da quanto tempo il ragazzo non si faccia un bagno. "Da adesso siete autorizzati a girare come volete per il quartiere" ti dice, staccandosi finalmente. "Non allontanatevi, però. Non posso garantire la vostra sicurezza se sconfinate nel quartiere delle Lavandaie o in quello dei Conciatori. Lì potreste incontrare le bande di Gioachim o del Guercio. Gentaglia che vi deruberebbe di tutto"

Detto questo si volta per andarsene. Esita un attimo prima di girarsi nuovamente. Per un orribile istante hai la certezza che ci abbia ripensato e che ora vi deruberà di tutto quello che avete, vestiti compresi. Invece Patro si limita a chiedervi: "Sentite, noi stiamo andando a partecipare al torneo delle biglie, al cantiere, volete venire con noi?"

Lanci un'occhiata a Etan, che si limita a stringersi nelle spalle.

*Se accetti vai al **78***

*Se invece preferisci passare diversamente il tuo pomeriggio, decidi cosa altro fare al **131***

## 78

Patro reagisce alla tua risposta affermativa con una sonora pacca sulle spalle.

"Ma dimmi" ti domanda facendo cenno a tutti di seguirlo. "Voi ragazzi ricchi ci giocate a biglie?"

"*Be'*... sì, credo di sì. Magari in modo diverso" rispondi cautamente. Tra i tanti giocattoli accumulati nella tua prima infanzia, e che ormai giacciono da anni in un angolo della stanza dei giochi, c'era anche un sacchetto con una decina di biglie di

vetro. All'interno di ogni biglia era racchiuso un oggetto prezioso differente: un insetto, un dado d'avorio, una goccia d'argento e via dicendo. Da piccolo passavi ore a osservarli ma non ricordi di averli mai *utilizzati* in qualche modo.

Patro vi conduce con sicurezza attraverso un dedalo di vicoli e viuzze. Se le vie principali, anche nella zona industriale di Termen, mantenevano un minimo decoro questo non si può proprio dire per i vicoli. Immondizia e infiorescenze di muffe e licheni ingombrano il passaggio, al punto da renderne alcuni intransitabili.

Sbucate in un ampio spazio, invaso dal sole, al centro del quale c'è da una profonda depressione nel terreno. Sul fondo è stata versata una colata di cemento. Alti tralicci di metallo svettano nudi verso il cielo e diverse catapecchie punteggiano il sito come funghi. Massicci lucchetti tengono chiuse le porte di questi gabbiotti. Patro ti ha portato in un cantiere edile. Le fondamenta di una nuova casa sono già state buttate e i gabbiotti devono contenere gli attrezzi e il materiale da costruzione, debitamente tenuti sotto chiave.

"Qui sorgerà una Mensa di Carità" spiega Patro, indicando le travi che spuntano dal terreno. "Ma per adesso, quando non ci sono gli operai, è la base della mia banda. Venite, credo che le piste siano già pronte"

In tutto scorgi una dozzina tra ragazzi e bambini, ai quali si vanno ad aggiungere Patro e i suoi. Il più piccolo del gruppo caracolla incerto sulle gambe grassocce, sotto lo sguardo attento di quella che, probabilmente, è la sorella maggiore. Il più anziano a occhio e croce deve essere Patro.

Con orgoglio Patro ti mostra tre percorsi costruiti con estrema cura utilizzando la sabbia da costruzione. Le regole per giocare a biglie sono molto semplici ma, come ti spiega il ragazzo, solo i bambini giocano per il solo piacere di giocare. Alle piste degli *adulti* chi vuole partecipare deve mettere in palio qualche cosa. E poi, ovviamente, è necessario possedere delle biglie.

Rifiutare di partecipare al torneo che sta per incominciare è impensabile. Patro in persona insiste che tu partecipi e non sarebbe prudente contrariarlo.

*Se hai con te l'Oggetto:* ***Biglie (P)*** *vai al* ***47*** *per giocare.*

*In caso contrario:*

*- Se precedentemente hai fatto dono a Patro di un paio di Stivali o di un Casco di Banane il ragazzo è felice di regalarti una biglia con la quale giocare. Segnati l'Oggetto:* ***Biglie (P) (1/10)*** *e vai al* ***47***

*- Altrimenti Patro sarà ben lieto di venderti una delle sue biglie. Spendi* ***2 Cent*** *e segnati l'Oggetto:* ***Biglie (P) (1/10)*** *nel equipaggiamento. Vai al* ***47***

*- Se infine non hai o proprio non vuoi spendere i 2 Cent, Patro si offende. Anzi si arrabbia proprio per la tua taccagneria. Da ordine a un paio di ragazzi di riaccompagnarvi là dove vi eravate incontrati. Tu e Etan venite spintonati malamente fino al* ***131***

La donna scuote la testa, facendovi cenno di fare silenzio. "Mi sembra evidente che Marcio ha davvero fatto male i suoi calcoli" commenta, storcendo la bocca in una smorfia. "Però, capitemi, pulcini. Io non lavoro come balia e voi mi state facendo perdere del tempo prezioso" esita un attimo, mentre un'ombra le passa davanti agli occhi. Quindi si accovaccia in modo da avere il viso alla stessa altezza del tuo e di quello di Etan. Sorride, e non puoi fare a meno di notare che ha un bellissimo sorriso. "Lo sapete che il mio bambino, se non se lo fosse portato via la polmonite, oggi avrebbe circa la vostra età?" allunga una mano dalle lunghe unghie dipinte e ti accarezza lieve una guancia. Per un attimo il ricordo di Tata Maelda ti gonfia il petto di struggente nostalgia. Senti gli occhi inumidirsi e t'irrigidisci per la paura di metterti a piangere, qui, nell'antro di una donnaccia e davanti al tuo amico.

Travisando il motivo della tua reazione la donna ritrae svelta la mano e vi spinge delicatamente verso la porta. Saluti il fetore della strada con un sospiro di sollievo. Marcio inarca un sopracciglio nel vedervi uscire così presto. Afferra la prostituta appena sopra il gomito interrogandola bruscamente.

Un fischio acuto proveniente dal fondo della via attraversa l'aria. La discussione tra Marcio e la prostituta s'interrompe, mentre la via si riempie di agitazione.

"I gendarmi!" senti urlare da più parti, mentre le prostitute abbrancano le sedie e si affrettano ad entrare nei propri bugigattoli. Le porte si serrando rumorosamente una dopo l'altra. Anche Ala si affretta a divincolarsi della presa di Marcio e a rinchiudersi nella propria alcova, sbattendovi la porta in faccia.

"Gendarmi!" sputa Marcio facendo seguire una bestemmia. "Vi consiglio di darvela a gambe, la ricreazione è finita!" detto questo l'uomo si allontana di corsa fino a scomparire in una viuzza laterale.

Tu e Etan rimanete attoniti a fissarvi, in mezzo alla via ora deserta. Un rumore ritmato di passi, stivali chiodati sull'acciottolato, si avvicina.

"Cacchio, Alenn" mormora Etan, sbiancando in volto.

"Cosa c'è?" rispondi, senza capire il motivo di tanto sgomento.

"Ma non capisci?" dice Etan, afferrandoti per le spalle. "Guarda come siamo vestiti! Se ci catturano ci porteranno in gendarmeria..."

Improvvisamente capisci il perché della agitazione di Etan. Una volta identificati verrete affidati ai militari del dirigibile che provvederebbero a fare rapporto al capitano. La vostra scorribanda nei vicoli di Termen, in contravvenzione a precisi ordini e a ogni buon senso, verrà comunicata al rettore di Vajerlsan, che potrebbe rifiutarvi l'accesso in accademia, e ai vostri padri che vi leverebbero la pelle di dosso dalle frustate.

Un drappello di quattro gendarmi irrompe nello slargo. Indossano le classiche divise grigie della gendarmeria vaticana con i larghi cappelli e il manganello nero alla cintura.

Ti volti e, con Etan alle calcagna, scappi attraverso i vicoli.

*Vai all'**11***

## 80

Ignorando Patro, che saltella dall'impazienza, ti prendi il tempo necessario per osservare le possibili vittime.

Il commerciante di frutta ha la bancarella incastrata tra quelle di altri due commercianti, avvicinarsi di soppiatto dai lati sarebbe quindi molto difficile. Inoltre l'uomo ti sembra nervoso, il modo in cui parla, i suoi movimenti scattosi e il modo in cui rotea gli occhi ti suggeriscono di evitarlo. Forse ha già subito un furto o un tentativo di furto quest'oggi, o forse è arrabbiato per qualche altro motivo, fatto sta che è all'erta e derubarlo non sarebbe per nulla facile.

Di contro il ciabattino ha l'aria tranquilla, è assorto nel proprio lavoro. Che ripari una tomaia, martelli una suola o che lucidi le scarpe di qualche signore deve dedicare gran parte della sua attenzione a quel che sta facendo e poco, quindi, a ciò che gli accade intorno.

"Io prendo il ciabattino!" dichiari convinto.

Patro alza le spalle come a dire che per lui fa lo stesso.

*Vai al **21***

## 81

Fuggi a gambe levate lungo i vicoli. La risata volgare dell'uomo risuona a lungo nel dedalo di viuzze. Solo quando non lo senti più ti fermi. Le mani appoggiate alle ginocchia, ansimando pesantemente.

Etan al tuo fianco ti da una sonora pacca sulla spalla. "Bravo... *ufff*... Alenn... ottimo scatto... *ufff*... anche se ho visto un... un bacillo di peste dell'alito di quel tipo che quasi ti raggiungeva... "

"Peccato che sia stato bruciato dal tuo passaggio... " sghignazzi in risposta.

*Continuando a scherzare vi allontanate fino a sbucare in una piazzetta con delle bancarelle al **116***

## 82

Afferri Etan per la cintura, sollevandolo di peso. Ti fai passare un suo braccio di traverso sulle spalle, quindi te lo carichi di traverso sulla schiena. Il tuo amico ridacchia giulivo, borbottando frasi sconnesse, ma almeno non oppone resistenza.

Marcio ormai ti ha raggiunto. Tende il braccio in un affondo diretto alla tua gola. La lama del pugnale ti manca per appena una manciata di centimetri. Nell'indietreggiare rischi di cadere, trascinato dal peso del tuo amico.

Volti le spalle marcio e ai commenti alienati degli avventori e arranchi lontano dalla piazzetta. Ti sembra che il peso di Etan aumenti ad ogni passo.

Alle tue spalle senti le imprecazioni dell'uomo, intervallate da folli risate. Ti azzardi a lanciare un'occhiata. Marcio, anche se incerto nel passo, ti sta seguendo.

Un fischio acuto lacera l'aria e una voce si alza, dal fondo del vicolo, dando l'allarme: "Gendarmi!" Marcio si blocca, piegando la testa di lato e ondeggiando ritmicamente, come stesse ascoltando una qualche musica lontana. Alle sue spalle gli avventori dell'osteria si alzano, afferrano i tavolacci e le seggiole e, incitati dalla taverniera, scompaiono dalla tua vista.

Borbottando frasi incomprensibili Marcio s'infila in un pertugio tra due case, che neppure con tutta la buona volontà del mondo si potrebbe definire un vicolo, e scompare anch'esso. Con un gemito di sollievo sdrai Etan a terra. Ha un'espressione contratta, gli occhi sgranati e le mascelle serrate.

Un drappello di quattro gendarmi svolta nel vicolo. Indossano divise grigie con i larghi cappelli e un manganello nero alla cintura. Ti fissano a lungo, accucciato di fianco al corpo riverso di Etan. Sai che una volta identificati - cosa per nulla difficile viste le divise che indossate - verrete affidati ai militari del dirigibile. La vostra avventura verrà sicuramente segnalata al capitano dello *Spada del Signore* e poi al Rettore di Vajerlsan. Non osi immaginare la reazione di tuo padre quando verrà a sapere che ti sei fatto arrestare. Forse dovresti fuggire ma non sei sicuro che i tuoi muscoli indolenziti siano in grado di portarti molto lontano. Inoltre Etan è in preda al delirio e abbandonarlo sarebbe una vigliaccata inaccettabile. E' necessario che tu possa parlare con un medico per riferirgli che cosa ha assunto il tuo amico. Con un sospiro di rassegnazione rimani immobile mentre i gendarmi vi prendono in consegna.

*Perdi **-2 Punti Vigore** (fino a un minimo di 1) e vai al **133***

## 83

La soddisfazione nel vedere uno dei tuoi avversari senza più un soldo si trasforma in preoccupazione appena questi alza lo sguardo su di te. "Va bene" dice piano, scandendo le parole. "Abbiamo giocato e ci siamo divertiti ma adesso è arrivato il momento di farla finita!"

*Prendi i soldi nel piatto e aggiorna i tuoi averi nel Borsello. Quindi lancia un d6.*

*Se hai segnato un Codice: **AO-o** aggiungi al risultato un **+1**. Se hai il Codice: **AO-mo** aggiungi **+2.** In ogni caso cancella questi due Codici.*

*Se ottieni un risultato pari a 3 o meno vai al **51***

*Se ottieni 4 o più vai al **96***

## 84

Nel rendersi conto della situazione i gendarmi accorrono. Il capo della piccola pattuglia si china sopra il corpo irrigidito di Etan. Lo tocca, lo rigira, quindi solleva la testa, scuotendola mestamente.

Ci metti un bel po' prima di capire le implicazioni di quel semplice gesto. Quando ciò accade è come se nel tuo cervello si abbassasse una saracinesca.

*Vieni portato in gendarmeria, medicato e interrogato. Il tuo stato di shock non accenna a passare e così viene avvisato il capitano dello* Spada del Signore.
*Un rapido consulto tra questi, il medico militare della guarnigione locale e il medico personale del Vescovo di Termen deciderà che non sei in condizione di proseguire il viaggio. Così il giorno dopo il dirigibile riprenderà il suo viaggio verso Vajerlsan, mentre tu rimarrai a Termen in attesa di tuo padre, avvisato con un telegramma urgente.*
*Pian piano nei giorni seguenti supererai lo shock ma per anni ancora sarai divorato dai sensi di colpa per non aver salvato Etan, per non avergli impedito quella folle gita nei bassifondi, per non aver potuto dire addio a Ugeene e per non esserci stato più tardi, a Vajerlsan, quando anche lui perse la vita.*
*La tua esistenza, bene o male, continuerà. Studierai privatamente e tuo padre riuscirà a trovarti un buon lavoro, che svolgerai senza alcuna passione, presso la Cancelleria Vaticana.*
*Ma la verità è che una parte di te è morta assieme a Etan in quel vicolo di Termen quando avevi dodici anni.*
*E per quanto riguarda la nostra storia questa è comunque la...*

***FINE***

## 85

Con un movimento brusco scavalchi il muro anche con l'altra gamba e ti lasci scivolare dall'altra parte: atterri in un vicolo appena più largo di quello dal quale sei appena fuggito. Una donna cenciosa si affretta ad entrare in una porta e a sprangarla mentre dietro di te puoi sentire i maldestri tentativi dei gendarmi di proseguire l'inseguimento.

Non ci metteranno molto a capire che per scavalcare il muro basterà che uno di loro faccia da appoggio al compagno quindi è meglio che ti muova.

*Perdi **-2 Punti Vigore** per la fuga rocambolesca (fino a un minimo di 1 Punto)*
*Vai al **109***

## 86

Fai un largo giro, con le mani in tasca e gli occhi bassi sul selciato. Torni ad avvicinarti alla bancarella passando da dietro, sfiorando con la schiena il muro di una casa. Arrivato in prossimità del banco ti accucci e aspetti che il commerciante sia impegnato in una serrata contrattazione per coprire gli ultimi metri. Trattenendo il respiro allunghi una mano sopra il ripiano del banco arraffando quanta più roba possibile.

Hai raccattato una manciata di noci e mezza dozzina di arance, talmente rinsecchite che viene da domandarsi se ci sia della polpa sotto la buccia, quando il timore di venire scoperto si fa troppo opprimente. Con le tasche piene di refurtiva ti allontani.

Ti sembra che il cuore debba esploderti nel petto e sei scosso da brividi in tutto il corpo. Ti sembra di metterci un eternità ma finalmente sbuchi nel vicolo dove la banda di Patro e Etan ti stanno aspettando. Patro è già tornato e sta mostrando a tutti il suo bottino: due zoccoli e una manciata di chiodi da ciabattino, gli zoccoli non ti sembrano nemmeno della stessa misura. Quando mostri il tuo magro bottino molte bocche si storcono e le teste dondolano negativamente.

"Questa frutta è poca e fa anche schifo" sentenzia la ragazzina. "Per me il ragazzo ricco ha perso!"

"*Ehi*, la roba recuperata dal mio amico non sarà granché" interviene Etan, scoccando un occhiata astiosa verso la ragazzina. "Ma anche quello del vostro capo fa un bel po' schifo, non trovate?"

Con tuo stupore Patro reagisce con una risata. "In effetti tra tutti e due non abbiamo fatto una gran figura" ammette.

"Potremo dire che sono pari?" propone un ragazzo del gruppo, senza distogliere lo sguardo colmo di cupidigia dalla frutta che hai portato.

"Anche se fosse" replica acida la ragazzina. "Pari non vuol dire aver vinto. L'offerta di Patro era generosa, no? Se il ragazzo ricco vinceva poteva andarsene via, ma se non vinceva gli avremmo preso i soldi per aver invaso il nostro territorio"

"Si era detto se avessi *perso*!" ribatti, sentendo di non poterne più. "Se siamo arrivati pari *non ho perso*"

"No! Si era detto se *vincevi*. Se siete arrivati pari *non hai vinto* e quindi ora ci dai i soldi e le piume!"

"Basta!" interviene Patro. "Metteremo la faccenda ai voti. Avanti, chi pensa che il ragazzo ricco debba pagare pedaggio alzi la mano tutti gli altri la tengano giù"

La manina sudicia della ragazza scatta in aria mentre quella di Patro rimane infilata in una tasca.

*Lancia un d8. Quanto hai ottenuto?*
*Se hai la Competenza:* ***Oratoria****, aggiungi* ***+1*** *al risultato.*
*Se hai ottenuto* ***3 o meno*** *cancella immediatamente* ***-20 cent*** *dal tuo borsello, segnati il codice:* ***DP-p*** *e vai al* ***112***
***[NOTA:]*** *se non hai 40 cent nel borsello vai invece al* ***154***
*Se invece ottieni un risultato di* ***4 o più*** *vai al* ***158***

***2° Mano.***

*Sposta il **PB** dalla Dotazione di ogni Giocatore al Piatto.*
*A partire al 1°G tutti devono decidere se **pescare** una seconda carta oppure **stare** con quella che già si possiede. Come sempre al lettore spetta la decisione su come si comporta Alenn. Marcio e Garùlo invece si comporteranno come da tabella sottostante:*

| MARCIO - **M-2.1** | | | | |
|---|---|---|---|---|
| **Quale punteggio?** | **Lancia un d6** | | | |
| | **1-2** | **3-4** | **5** | **6** |
| **1 - 2 - 3** | Pesca | | | |
| **4 - 5** | Stà | Pesca | | |
| **6-7** | Stà | | | |
| **Se ha Saetta: -1 al dado** | | | | |
| **Se ha Scudo +1 al dado** | | | | |

| GARùLO - **G-2.1** | | | | |
|---|---|---|---|---|
| **Quale punteggio?** | **Lancia un d6** | | | |
| | **1-2** | **3-4** | **5** | **6** |
| **1 - 2 - 3 - 4** | Pesca | | | |
| **5** | Stà | Pesca | | |
| **6** | Stà | | Pesca | |
| **7** | Stà | | | |
| **Se ha Scudo +1 al dado** | | | | |

*Non appena un Giocatore pesca una CS deve decidere di **usarla** o se **cambiarla**. Ecco come si comportano i tuoi avversari:*

- *MARCIO:* *Scudo: Se il punteggio che ha in mano è **5 o superiore** lo usa. In caso contrario la cambia.*
  *Saetta: se giocandola può mandar fuori Alenn lo fa, altrimenti la cambia.*
  *Tempus: Se usandola può mandare fuori Alenn, la usa. In alternativa, se usandola su di se arriva ad avere una mano di **6 o 7 Punti** la usa su di se. In tutti gli altri casi la cambia.*
- *GARULO:* *Scudo: lo usa in ogni caso.*
  *Saetta: se giocandola può mandare fuori Alenn la usa.*
  *Tempus: Se usandola su di se arriva ad avere **6 o 7 punti** la usa. In alternativa se usandola può mandare fuori Alenn la usa. Altrimenti la cambia.*

*Se qualcuno di ha più di 7 punti è fuori, non tenere conto di nessun riferimento a quel giocatore nel prossimo turno. Procedi al **40***

## 88

I due uomini tacciono, troncando a metà una frase. Ti hanno scoperto!

"Io..." balbetta quello vestito elegantemente.

"Vattene! Io, ci penso" ordina l'altro, chinandosi.

Ti trovi a osservare la faccia piatta e brutale dell'Audaxiano. Nel vedere che sei solo un ragazzino la sua espressione si contrae in un ghigno. Una mano callosa ti afferra per i capelli e ti trascina fuori, gettandoti da una parte. Alle spalle dell'Audaxiano intravedi appena la sagoma dell'altro uomo che se la sta dando a gambe, senza voltarsi.

"Signore, io... non ho..." balbetti, rendendoti conto che, questa volta, ti sei infilato in una situazione più grossa di te.

"Fiato non sprecare, ragazzo" dice lui. "Anche se sentito nulla hai, il rischio io correre non posso" con fare disinvolto tuffa una mano nelle pieghe del suo mantello da viaggio. Quando ricompare impugna una pistola. Incapace di respirare, indietreggi, strisciando sulle natiche. La canna dell'arma rimane inesorabilmente puntata contro il tuo petto. Vorresti dire qualcosa, fare qualcosa, peccato che la tua mente sia una tabula rasa. Tutto ciò che riesci a fare è fissare il buio dentro la canna della pistola. Con la schiena sbatti contro qualcosa, e la tenebra all'interno della canna cresce, e cresce, fino a trasformarsi una voragine nera. La tua mente riesce solo a pensare: "*Non è possibile. Ho solo dodici anni. Non posso morire a dodici anni. Non è possibile*".

I tuoi pensieri vengono spazzati via dalla detonazione, le narici ti si riempiono dell'odore acre della polvere da sparo.

*Hai ADDOSSO uno dei seguenti oggetti?* ***Attestato culturale; Croce di Madreperla; Medaglia al Valore; Lente d'Argento; Coltello Intagliato; Passepartout di Nergorio.*** *Vai al* ***160***

*Se non hai nessuno di questi oggetti nella sezione ADDOSSO del tuo Equipaggiamento vai al* ***67***

## 89

Un fischio acuto v'immobilizza. Per un attimo pensi che qualcuno stia lanciando un allarme per richiamare Marcio. Invece senti alzarsi un grido: "I gendarmi!"

All'unisono tutte le donne afferrano le seggiole e si rifugiano nei propri bugigattoli, serrando le porte in un concerto di catenacci tirati. In un attimo la via è deserta. Un rumore ritmato di passi, stivali chiodati sull'acciottolato, si avvicina.

"Cacchio, Alenn... i gendarmi" mormora Etan, evidentemente impaurito.

"Cosa c'è?" rispondi, senza capire il motivo di tanto sgomento. "Ora denunceremo quella donnaccia e Marcio. Vedrai se non li facciamo mettere tutti in galera quel branco di...

"Ma non capisci?" dice Etan, afferrandoti per le spalle. "Guarda come siamo vestiti! Se ci catturano ci porteranno in gendarmeria..."

Improvvisamente capisci il perché della agitazione di Etan. Una volta identificati verrete affidati ai militari del dirigibile che provvederebbero a fare rapporto al capitano. La vostra scorribanda nei vicoli di Termen, in contravvenzione a precisi ordini e a ogni buon senso, verrà comunicata al rettore di Vajerlsan, che potrebbe

rifiutarvi l'accesso in accademia, e ai vostri padri che vi leverebbero la pelle di dosso dalle frustate.

Un drappello di quattro gendarmi irrompe nello slargo. Indossano le classiche divise grigie della gendarmeria vaticana con i larghi cappelli e il manganello nero alla cintura.

*Per essere fuggito dalle grinfie di Marcio guadagni **+1 Punti Volontà**.*
*Vuoi scappare dai gendarmi attraverso i vicoli di Termen? Vai all'**11***
*Preferisci consegnarti a loro per denunciare le attività criminali di Marcio? Vai al **72***

## 90

Entri nel vicolo dove la banda di Patro e Etan ti stanno aspettando. Patro è già tornato e sta mostrando a tutti il suo bottino: due zoccoli e una manciata di chiodi da ciabattino, gli zoccoli non ti sembrano nemmeno della stessa misura. Appena mostri i frutti oblunghi tra i ragazzi corre un mormorio di meraviglia. Non occorrono parole per capire che il vincitore sei tu.

"UAO!" esclama Patro, prendendo il casco di banane con reverenza. "So ammettere la sconfitta, ragazzo ricco, e tu hai vinto" con prudenza, come se non sapesse bene cosa aspettarsi, stacca una banana, annusandola attentamente. "*Ehm*, qualcuno di voi ne ha mai mangiata una?" domanda. Dai ragazzi della banda si leva un mormorio di diniego.

Etan fa un passo avanti, afferra le banane e ne distribuisce una a testa a tutti i presenti, te compreso. Con fare compunto mostra a tutti come si fa a sbucciare una banana. In un silenzio quasi religioso tutti sbucciano il proprio frutto e lo divorano. Molti terminata la polpa si mettono a masticare anche la buccia. I pochi frutti avanzati scompaiono sotto la gigantesca giacca di Patro che, inaspettatamente, ti abbraccia. Timidamente restituisci l'abbraccio cercando di non pensare da quanto tempo il ragazzo non faccia un bagno.

"Da adesso siete autorizzati a girare come volete per il quartiere" ti dice staccandosi da te. "Non allontanatevi, però. Non posso garantir la vostra sicurezza se sconfinate nel quartiere delle Lavandaie o in quello dei Conciatori. Lì potreste incontrare le bande di Gioachim o del Guercio. Gentaglia che vi deruberebbe di tutto"

Detto questo si volta per andarsene. Esita un attimo prima di girarsi nuovamente. Per un orribile attimo hai la certezza che ci abbia ripensato e che ora vi prenderà tutto quello che avete, vestiti compresi. Con tua sorpresa, invece, si limita a chiedervi: "Sentite, noi stiamo andando a un torneo di biglie al cantiere, volete venire con noi?"

Lanci un occhiata a Etan che si limita a stringersi nelle spalle.

*Se accetti vai al **78***
*Se invece preferisci passare diversamente il tuo pomeriggio decidi cosa altro fare al **131***

"Senti amico..." esordisci, facendo la voce grossa. Percepisci Etan al tuo fianco irrigidirsi, ma non puoi permetterti di staccare gli occhi da quelli di Patro. "Io sono Alenn da Morante e se pensi che mi faccia taglieggiare da un rifiuto di strada come te, ti sbagli"

Il sorriso sbilenco del capobanda scompare, sostituito da un'espressione desolata. "Mi sa che non hai proprio capito come sta la situazione, amico" dice. "Tu sei nel nostro territorio e se non ci dai quello che ti chiediamo, noi ti facciamo nero e ci prendiamo tutto quello che hai. Ti lasciamo a sanguinare per terra. Ti ammazziamo di botte. Io ho anche un coltello, sai?"

Nonostante la truculenza delle minacce ti rendi conto che Patro è incerto. Fare i bulli con dei ragazzi indifesi, soprattutto con la superiorità numerica dalla propria, è un conto, ma impegnarsi in una scazzottata con due ragazzi di un ceto sociale superiore al proprio è un altra.

"Mi date dieci centesimi a testa e io vi lascio andare senza un graffio..."conclude il capobanda.

"Questi ci minacciano! Prendiamogli il doppio... e anche le piume" dice l'unica femmina del gruppo, una bambina bionda con i capelli raccolti in due trecce sfatte. "Mi piacciono quelle piume rosse che hanno sui cappelli. Le voglio!"

"E va bene. Allora venti centesimi a testa più le piume. E vi avviso che sto perdendo la pazienza con voi!"

"Se solo ci tocchi non hai idea del guaio a cui andresti incontro" lo minacci. "Mio padre è uno dei consiglieri del Santo Padre. Se ci derubi o provi a farci del male passerai il resto dei tuoi giorni in un carcere. Ti offro la possibilità di andartene, adesso. Portati via la tua banda di straccioni e non succederà nulla di male a nessuno!"

Negli occhi di Patro balena l'incertezza. Anche il resto della banda ondeggia alle sue spalle. Solo la ragazzina non pare impressionata dalle tue parole. "Dategli addosso" sibila, inviperita. "Prendiamogli tutto. Basta con le chiacchiere"

"Ma Mariana... io non ci voglio tornare al Nido" piagnucola un ragazzetto.

"E non ci tornerai!" esclama quella. "Questo sa solo chiacchierare e basta. Non succederà nulla, ve lo dico io!" poi, rivolgendosi al titubante capobanda, continua: "E tu smettila di fartela addosso, Patro"

"*Ehi!* Io non..."

"Sei il nostro capo, no? Dimostralo! Fai vedere che hai le palle"

*Maledetta!* Ti trovi ad odiare con tutte le tue forze quella ragazzina. Avevi Patro e la sua banda di pezzenti praticamente in pugno, prima che quella femmina ci mettesse bocca. Ora invece la determinazione fa nuovamente capolino sul viso sporco di fuliggine del capobanda.

*Vuoi **tenere duro** e minacciare rappresaglie se non ti lasceranno andare? Vai al **37***

*Vuoi **pagare** quanto richiesto? In questo caso cancella **-40 Cent** dal borsello e segnati il codice: **DP-p** e vai al **112***

*Vuoi **sfidare** Patro a risolvere la vostra divergenza con un **duello**? Vai al **167***

***[Solo se nel borsello non hai la cifra richiesta]** fai vedere a Patro il tuo borsello vuoto? Vai al **154***

## 92

Con tua sorpresa Etan appoggia una mano sulla spalla dell'altro. "*Ehi*, è giusto!" esclama. "Questo è il vostro territorio ed è giusto che chiediate qualcosa per farci passare" Tu e Patro lo osservate con uguale stupore. Ma il tuo amico continua a parlare con calma. "E noi vi daremo volentieri cinque centesimi a testa, e non uno in più..." solleva l'altra mano per bloccare una protesta. "In cambio di questo piccolo sconto noi ce ne andremo per la nostra strada, invece di correre alla più vicina gendarmeria per chiedere che veniate tutti arrestati"

"Non starlo a sentire, Patro" ulula la ragazzina bionda, saltellando attorno ai due.

"Sai chi il mio amico?" prosegue Etan, indicandoti. "È figlio di uno dei Consiglieri del Santo Padre. Se i gendarmi sapessero che è stato derubato da voi mezzecalzette state certi che vi darebbero la caccia in ogni dove. Ma io questo non lo voglio. Mi state simpatici e desidero donarvi cinque centesimi di mia volontà."

"Non starlo a sentire! Ci prendono in giro! Facciamoli neri e prendiamoci tutto!" continua a strillare istericamente la bimbetta.

"... E ci aggiungo anche le piume" dice Etan, strappandosi la piuma scarlatta dal cappello. "A patto che tu riesca a fare star zitta quella femmina. D'accordo?"

Con un espressione leggermente stordita Patro prende delicatamente la soffice piuma. Annuisce. Etan con un movimento felino ti strappa la piuma dal capello e piazza anche quella nelle mani di Patro.

*Nel caso tu **non abbia** i soldi richiesti non puoi far altro che far vedere a Patro il tuo borsello vuoto e andare subito al **154***

*Se invece hai **10 Cent** toglili dal borsello e segnati il codice: **DP-p** quindi lancia un d6. Quanto hai ottenuto?*

*- **4** o meno? Vai al **123***

*- **5** o più? Vai al **98***

## 93

Il gruppetto è composto da cinque ragazzi, quattro maschi e una femmina. Sono sporchi, hanno le ginocchia scorticate e piene di croste, i vestiti sono troppo larghi oppure sono troppo stretti. Sono scalzi, tranne la ragazza e quello che sembra essere il capo: un ragazzo appena poco più grande degli altri, forse quattordici anni. Vi osserva con i pugni appoggiati ai fianchi. Il manico di una fionda gli spunta dai pantaloni logori, tenuti su da una corda. Indossa una giacca marrone, talmente grande da aver dovuto arrotolare almeno tre volte le maniche per far spuntare le mani. Sulla testa porta un cappello floscio di panno verde, calato sulle ventitré.

"Ciao ragazzi" esordisce. "Ma che bei vestiti che avete ... mi piacciono davvero" vedendo che né tu né Etan sapete cosa rispondere, aggiunge: "Io mi chiamo Patro e voi siete entrati nel mio territorio. Mi sa che dovete pagare per un salvacondotto"

*Vuoi voltarti e **fuggire** a gambe levate lungo il vicolo? Vai al **5***

*Vuoi **parlamentare** con Patro? Vai al **34***

*Lo **affronti**, per fargli vedere che non hai paura di lui? Vai al **91***

***Etan** ha più esperienza nel trattare con i figli dei popolani. Vuoi lasciar gestire la faccenda a lui? Vai al **132***

## 94

Etan ha un aria rilassata, risponde ciarliero alle domande della donna, senza sospettare nulla. La tua mente sta lavorando frenetica. Etan ha assunto un veleno, o forse solo un sedativo. In ogni caso più tempo passa e maggiori sono le possibilità che al tuo amico capiti qualcosa di... irreparabile. Indubbiamente la donna aspetta che la droga faccia il suo effetto per poi derubarvi. Ma tu cosa puoi fare?

Con orrore ti rendi conto che il tuo amico sta già incominciando a biascicare. Lo vedi tentare, con poco successo, di tirarsi su dalla posizione stravaccata in cui era scivolato. "Mi shento la bocca tutta impashtata" dice, abbozzando un sorriso.

La prostituta sorride, si sporge in avanti per prendere il bicchiere vuoto dalle dita di Etan. "Lascia che ti versi un po' d'acqua" dice.

La brocca è appoggiata sul cassettone e, per riempire il bicchiere, la donna vi volta le spalle. Questa è l'occasione, pensi, scattando in piedi. Afferri la prima cosa che ti capita sottomano: la tua stessa sedia, e la cali con tutta la forza che hai sulla schiena della donna. Il colpo è talmente forte da farti dolere le spalle. La prostituta si accascia a terra senza un gemito. Non le dedichi più di un istante della tua attenzione. Non appena sei sicuro che non si muova corri a soccorrere Etan.

Il tuo amico è scivolato giù dalla sedia e si sta guardando attorno, confuso.

"Sei stato avvelenato" dici, mettendolo delicatamente in posizione supina. Negli occhi di Etan si accende la luce della consapevolezza e del terrore.

*Se hai la Competenza:* ***Medicina & Veterinaria*** *vai subito al* ***43***

*In caso contrario* ***effettua una Prova su: LOGICA più FREDDEZZA, la difficoltà è d8 + d12***

***Bonus:*** *Se possiedi l'Oggetto:* ***Attestato Culturale*** *riduci la difficoltà di* ***-2***

*Se superi la prova vai al* ***43***

*In caso contrario vai al* ***144***

## 95

Marcio si alza e le lamentele ti muoiono in bocca, Sul suo viso non scorgi alcuna traccia di allegria. "Piccolo bastardo. Ci accusi di barare?" ringhia

"Io... *be'*, ho visto..." balbetti, improvvisamente conscio del fatto che, forse, avresti fatto meglio a startene zitto.

Con un gesto fulmineo l'uomo ti afferra per un braccio, trascinandoti verso di se.

"*Ehi*... ma cosa fai?" strilla Etan mentre Marcio ti torce con violenza il braccio.

Con la coda dell'occhio vedi Garùlo arraffare tutti i soldi nel piatto. Marcio ti torce ancora di più il braccio, schiacciandoti contro il tavolo.

"Noi siamo stati gentili" dice, aumentando sempre di più la pressione. "E tu per ringraziarci ci accusi di essere dei ladri"

"Io direi che ora ci prendiamo tutto quello che hanno, così imparano a insultare chi è gentile con loro. Che ne dici?" interviene Garùlo.

*Tutti i soldi eventualmente presenti nel Piatto sono perduti ma Etan ha recuperato quello che avevi nella tua Dotazione al momento di arrivare a questo paragrafo. Aggiorna i tuoi averi.*

*Perdi* ***-1 Punto Vigore*** *(fino a un minimo di 1) segna il Codice:* ***Ad-M*** *e vai al* ***150***

## 96

Marcio si alza. Sul suo viso non scorgi più alcuna traccia di allegria. "Hai imbrogliato!" dichiara

"Cosa? No... io"

Con un gesto fulmineo l'uomo ti afferra per un braccio, trascinandoti verso di se.

"*Ehi*... ma cosa fai?" strilla Etan, mentre Marcio ti torce il braccio, strappandoti un grido.

"Non puoi aver vinto. Quindi *devi* aver barato. Per forza!" ringhia.

Con la coda dell'occhio vedi Garùlo alzarsi e fare il giro della tavola per prendere Etan alle spalle. Prima che tu possa lanciargli un avvertimento Marcio ti torce ancora di più il braccio e ti molla un violento calcio al ginocchio, schiantandoti contro il tavolo.

"Noi siamo stati gentili" dice, aumentando sempre di più la pressione. "Ma mi sembra che voi qui non lo apprezziate, Garùlo, prendigli i soldi. Tutti!"

*Perdi **-1 Punto Vigore** (fino a un minimo di 1), segnati il Codice: **Ad-M** e vai al **150***

## 97

Corri come non hai mai corso in vita tua. Ti sembra che le suole degli stivali sfiorino a malapena l'acciottolato diseguale. Voli, schivando persone e l'immondizia accatastata agli angoli delle abitazioni. Davanti a te lo stretto vicolo che stai percorrendo si divide a Y. Alle tue spalle senti le imprecazioni dei gendarmi che, pur sbuffando come mantici, t'inseguono senza demordere. Non hai tempo di pensare o per fare delle valutazioni di nessun tipo. Devi prendere una decisione d'istinto.

*Vuoi proseguire la tua fuga imboccando la deviazione:*
*A **destra**? Vai al **113***
*A **sinistra**? Vai al **58***

## 98

Patro fa sparire i soldi nei recessi dell'immenso giaccone. Per un attimo esita, ciondolando la testa, come se fosse indeciso se dire qualcosa.

La ragazzina con le trecce mezze sfatte lo strattona per una manica. "E allora? Se non vuoi prendergli altro andiamo, no? Cosa aspetti?"

"Sì, sì, certo" risponde Patro, riscuotendosi. Poi rivolto a te e a Etan dice: "Da adesso siete autorizzati a girare per il nostro quartiere. Non allontanatevi, però. Non posso garantirvi la sicurezza se sconfinate nel quartiere delle Lavandaie o in quello dei Conciatori. Lì potreste incontrare le bande di Gioachim o del Guercio. Gentaglia che vi deruberebbe di tutto" detto questo si volta, facendo cenno alla sua banda di seguirlo.

*Vai al **131***

## 99

Il banchetto dell'arrotino è costituito da un pianale sul quale sono disposti in bell'ordine coltelli, forbici, forbicine, trinciapolli, cesoie, una mannaia, due roncole e due accette, un ascia da legna, chiodi di tutte le dimensioni, due martelli, un seghetto da metalli e, probabilmente il pezzo più pregiato di tutti, un giustacuore rinforzato in acciaio. In sostanza si tratta di una placca di acciaio di circa venticinque centimetri di diametro, sagomata in modo da aderire al petto di un uomo, proprio all'altezza del cuore. Tenuta stretta da tre cinghie di cuoio il giustacuore risulta praticamente invisibile al di sotto di una camicia e per questo viene usato spesso nei duelli, sia all'arma bianca che con le pistole, come ultima protezione.

Dietro al suo carretto l'arrotino è seduto davanti ad una grande mola ad acqua che fa girare con un piede tramite una pedivella, mentre sta facendo il filo ad un paio di forbici. Poco distante una piccola incudine aspetta che qualcuno abbia bisogno di raddrizzare dei chiodi o qualche altro semplice lavoro che possa venire eseguito a freddo.

*Ecco la lista degli oggetti presenti con relativi prezzi.*

***Nota**: Per un solo oggetto, ogni volta che visiti questo paragrafo, puoi tentare una **Prova su FASCINO, la difficoltà è d12** se superi la prova allora considera il prezzo espresso tra parentesi.*

***- Coltello** - 5 Cent (3) - Piccolo (**P**)*

***- Coltellino a serramanico** - 7 Cent (4) - Piccolo (**P**)*

***- Seghetto per metalli** - 15 Cent (10) - Piccolo (**P**)*

***- Giustacuore in acciaio** - 40 Cent (30) - Medio (**M**)*

*Quando hai terminato di fare compere vai al **23**. Ricorda che puoi tornare più volte presso lo stesso venditore ma ogni singolo oggetto può essere acquistato una sola volta.*

## 100

Per un attimo rimani appeso alla sommità del muro con la punta delle dita, mentre i piedi dondolano nel vuoto. Con un gemito e una spasmodica torsione del busto riesci ad ancorarti meglio. Con la punta dello stivale trovi un sottile punto d'appoggio. Solo grazie a quello e alla pura forza delle braccia ti issi verso l'alto. Con un ultimo sforzo getti una gamba al di la del muro e ti metti a cavalcioni proprio sulla sua sommità.

I due gendarmi svoltano il muro a piena velocità. Il primo non riesce a frenare in tempo e va a sbattere contro la barriera di mattoni, l'altro invece ha la presenza di spirito di arrestarsi. Ritiri la gamba che avevi penzoloni solo per scoprire che il secondo gendarme ti ha afferrato per un piede. Ti guarda, ansimando come un mantice, il volto rosso e le vene del collo in rilievo.

*Se hai ADDOSSO o nella CINTURA l'oggetto: **Fionda** puoi usarla al **130***

*In caso contrario puoi solo strattonare il piede. **Effettua una Prova su ROBUSTEZZA, la difficoltà è d8***

***Bonus:** Se possiedi la Competenza: **Divincolarsi**, riduci la difficoltà di **-2***

*Se superi la prova vai all'**85***

*In caso contrario vai al **27***

## 101

Alla tua risposta segue un coro di risate e di ammiccamenti. Mentre tu e Etan cercate invano di decifrare il senso di tutta quell'ilarità, Marcio e l'uomo con il naso bitorzoluto discutono fittamente tra di loro. Contano e ricontano il contenuto di un logoro sacchetto di pelle. L'impressione di aver scelto la peggiore delle opzioni possibili si rafforza quando la donna esce dall'antro scuro della taverna con due bottiglie piene di un liquido talmente alcolico da farti lacrimare gli occhi.

Osservi incuriosito il liquido trasparente, simile ad acqua, venir versato nel bicchiere di ogni avventore. Assomiglia vagamente al distillato di acquavite che, nelle fredde sere invernali, tuo padre sorseggiava davanti al caminetto acceso. L'odore però ha un forte retrogusto di ammoniaca che ti ricorda invece il repellente per insetti che i servitori spalmavano sulle grate alle finestre tutte le mattine.

"Ma perché si chiama *Botta Viola*?" domanda incuriosito Etan, osservando il contenuto del proprio bicchiere. "Non è mica viola".

"Aspetta e vedrai" ridacchia l'uomo dal naso bitorzoluto, estraendo dei piccoli oggetti dalla sacca. Te ne lancia un paio perché tu possa osservarli, mentre lui fa il giro del tavolo, facendo cadere una pallina marrone, non più grande di un'unghia, all'interno di ogni bicchiere, compreso il tuo. Osservi la pallina sprofondare lentamente fino ad adagiarsi sul fondo di legno del bicchiere. Inaspettatamente la pallina freme, quindi si apre, rivelandosi un insetto non più lungo dell'ultima falange del tuo dito mignolo. La bestia si contorce sempre più violentemente, come in preda a spasmi di dolore. Con un certo ribrezzo osservi la sua carne sciogliersi rapidamente nel liquido trasparente, colorandolo di filamenti viola scuro.

"Non so se abbia un nome scientifico" sta spiegando Marcio all'altro lato del tavolo. "Noi qui a Termen lo chiamiamo l'insetto della Botta"

"P-perchè, *Botta*?" domanda Etan senza riuscire a distogliere lo sguardo dal fondo del proprio bicchiere dove l'insetto sta agonizzando.

"Lo capirai tra poco" ridacchia qualcuno, agitando il proprio bicchiere.

"Non inghiottite il carapace, mi raccomando" si premura di dirvi Marcio, portandosi il proprio bicchiere alle labbra. "Quello è velenoso"

Osservi alternativamente il tuo bicchiere e Marcio. Nel primo il liquido si è ormai colorato di viola e riesci appena ad intravvedere il guscio ormai vuoto dell'insetto appoggiato sul fondo. Negli occhi di Marcio invece scorgi una velata minaccia. L'uomo non accetterebbe un rifiuto da parte vostra. Con la coda dell'occhio vedi Etan sollevare il proprio bicchiere. Il tuo amico deglutisce a vuoto un paio di volte mentre cerca di raccogliere il coraggio per ingurgitare quell'intruglio.

*Segnati il Codice: **IA-2**, ad indicare che ti sei messo in tasca i due bozzoli degli insetti che ti erano stati lanciati.*

*Vuoi tapparti il naso e ingollare il liquido? Vai al **171***

*Vuoi tentare di approfittare di un momento di distrazione degli avventori per versarlo sotto il tavolo? Vai al **107***

*Ti vuoi rifiutare fermamente di bere questa roba? Vai al **24***

## 102

La donna vi zittisce con un cenno della mano. Il suo viso corrucciato si distende poco dopo in un sorriso rassicurante. "Penso che Marcio, quell'animale, abbia preso un abbaglio con voi. Giusto?" tu ed Etan vi affrettate ad annuire. "Peccato che non possiate uscire subito, però" continua lei. "Marcio è pazzo e non so come potrebbe reagire se pensasse che voi non abbiate gradito la sua... offerta" Etan deglutisce rumorosamente al tuo fianco ma la donna pare avere già pronta la soluzione. "State tranquilli. Vuol dire che aspetteremo qui qualche minuto chiacchierando del più e del meno. Quando uscirete dirò a Marcio che è andato tutto bene e così saremo tutti contenti" la donna vi fa cenno di mettervi comodi mentre lei si alza e si avvicina al comodino, trafficandovi attorno. "Raccontatemi un po' di voi, da dove venite?"

Tu e Etan raccontate confusamente la vostra storia. Senza rendertene conto ti trovi tra le mani un bicchiere colmo di un liquido ambrato dal forte odore di frutta. Fragola per la precisione. Anche Etan e la donna hanno in mano un bicchiere identico. Lei si siede sul bordo del letto, sollevando il proprio calice. "Offro sempre un bicchiere di nettare ai miei clienti" dice, sorridendo.

Osservi il tuo bicchiere, la bevanda ha un aspetto e un odore allettanti. Con la coda dell'occhio vedi Etan sorseggiarne il contenuto. Anche la donna beve.

*Se hai la Competenza: **Zoologia & Botanica** vai subito al **172***
*In caso contrario **effettua una Prova su: PERCEZIONE, la difficoltà è d10***
***Bonus**:Se possiedi la Competenza: **Empatia** diminuisci la difficoltà di **-1***
*Se superi la prova vai al **121***
*Se fallisci vai al **119***

## 103

Questa bancarella è costituita solo da una stuoia lisa. Vi sono esposi piatti e scodelle sbeccati, delle padelle e un pentolone in rame, un tagliere, una mannaia e qualche posata consunta completano il tutto. A guardare quelle misere cose hai l'impressione che la ragazza accovacciata per terra abbia svuotato la cucina di casa. Nel guardare la fanciulla, che ti osserva con grandi occhi speranzosi, ti rendi conto che le cose devono essere andate esattamente così. La ragazza avrà all'incirca la tua età, un grosso naso è incorniciato da un volto inespressivo, che sembra intagliato con l'accetta, nel quale l'unica cosa viva sono i liquidi occhi nocciola. La testa è racchiusa da una cuffietta di lino mentre il vestito è talmente pieno di rattoppi che è impossibile intuire quale fosse il colore originario. Con un senso di oppressione al petto accenni ad allontanarti.

"Per pietà" la voce della ragazza è esile, sembra uscirle con fatica delle labbra sottili, ma riesce lo stesso a impietrirti lì dove ti trovi. Rimani impietrito, diviso tra il desiderio di aiutare una così miserabile creatura e il fastidio che il suo sguardo implorante, da cane bastonato, ti suscita.

*Vuoi allontanarti e continuare ad esplorare il mercato? Vai al **23***
*Vuoi fare la carità alla ragazza? Decidi quanti soldi donargli e cancellali dal tuo borsello (da un minimo di 3 Cent a quanto vuoi ma sempre in multipli di 3 Centesimi) quindi vai al **104***

## 104

*Lancia un d10 e somma al risultato un bonus di **+1** per ogni 3 Centesimi che hai deciso di donare alla fanciulla.*
*Se ottieni un punteggio compreso tra 2 e 9 punti vai al **157***
*Se ottieni 10 o più vai al **61***

## 105

Ad un segnale di Patro abbandonate la strada ed entrate nella piazzetta. Non c'è molta gente, sicuramente non potresti definire i pochi abitanti intenti alle compere una *folla*, eppure Patro riesce a svanirvi in mezzo ugualmente. Una parte della tua mente prova a richiamarti alla ragione, ricordandoti che quello che stai per fare è peggio che stupido. E' un crimine! Purtroppo ormai sei in ballo e non vedi molte alternative. Certo, potresti tornare indietro, a mani vuote, ammettere di aver perduto la sfida con Patro, pagargli la tangente e cercare di sopravvivere all'umiliazione...

Oppure potresti provare a vincere.

In fondo chi lo dice che tu non possa essere più bravo di Patro solo perché sei cresciuto in un palazzo della capitale? Ti avvicini al banco dove l'uomo corpulento sta contrattando il prezzo di grossi frutti violacei di cui ignori il nome. Sei ben cosciente che la tua divisa da studente di Vajerlsan ti rende spiacevolmente visibile, ma anche per questo non puoi farci nulla. Il commerciante conclude la transazione con un imprecazione. Da come gonfia le guance sembra davvero di cattivo umore. Con voce stentorea proclama che i suoi frutti sono i migliori e i più selezionati ti tutta Termen e che è il solo a possedere frutta rara proveniente dai territori Umanizzati del sud.

Ti apposti lateralmente al banco, ma l'uomo muove continuamente lo sguardo alla ricerca di possibili acquirenti. Osservi attentamente le cassette ricolme di frutta appoggiate sul banco e i sacchi di iuta colmi di sementi in terra. Nelle prime riconosci mele, pere, pesche e susine, mentre nei secondi vi sono semi d'orzo, granoturco e segale. Il tuo sguardo viene poi attirato da un casco di banane appeso ad un gancio, più o meno all'altezza della tua testa, in modo da essere ben visibile. Sai che quel tipo di frutta non cresce che molto a sud, nei territori Confederati, e che si tratta di merce di un certo valore. Quando la domenica la tua tata ti faceva trovare una banana nel piatto non mancava mai di rammentarti quanto fossi fortunato ad poter godere di una simile delizia.

Sinceramente a te le banane non sono mai piaciute tanto. D'altronde quel casco giallo e marrone rappresenta sicuramente la merce di maggior pregio tra quella in vendita. Nel renderti conto che stai valutando per davvero di commettere un furto la fronte ti s'imperla di sudore.

*Vuoi avvicinarti cautamente e rubare il casco di banane? Vai al **32***
*Preferisci rubare qualcosa di meno prezioso, ma meno visibile? Vai al **50***
*Vuoi chiedere al commerciante il prezzo delle banane? Vai al **66***
*Rinunci a questa folle impresa e te ne torni indietro a mani vuote? Vai al **136***

## 106

Slacciata la giacca e la camicia di lino sottostante, estrai la grande **croce di madreperla**, ora con un braccio spezzato. Esamini l'oggetto con le mani che non smettono di tremare: il proiettile ti ha colpito con una forte angolazione, è stato deviato dalla croce, o meglio da uno dei suoi bracci che è finito in frantumi -molti dei quali ti si sono conficcati in profondità sottopelle- salvandoti da morte certa.

Le probabilità che succedesse una cosa simile sono una su... non sai neppure immaginarlo! Stringi con forza la Croce danneggiata. Non puoi negarlo, la verità è che è appena accaduto un *miracolo*. Il Signore ha posato la Sua mano sulla tua testa usando per salvarti proprio il Suo Sacro Segno. Dovrai riflettere attentamente a quanto successo oggi. Il Signore non elargisce miracoli con facilità. Probabilmente il fatto che tu sia ancora vivo fa parte di un Suo disegno.

*Subisci **1 Ferite Lieve** e perdi fino a **-4 Punti Vigore** (fino a un minimo di 1).*
*Aggiungi la dicitura (danneggiato) al nome dell'Oggetto: **Croce in Madreperla** che diventa quindi: **Croce in Madreperla (danneggiato).***
*Il miracolo di cui sei stato oggetto ti fa recuperare fino a **+5 Punti Volontà**.*
*Dove si trova Alenn?*
*- In un **vicolo**, nascosto tra i relitti di mobilia? Vai al **162***
*- In una **cella**, nascosto sotto una branda? Vai al **163***

## 107

***Effettua una Prova su: DESTREZZA, la difficoltà è d12***
***Bonus:** Se possiedi la Competenza: **Velocità di Mano**, riduci la difficoltà di **-2***
*Se superi la prova vai al **41***
*Se fallisci vai al **24***

## 108

Appena a portata di braccio Marcio porta un affondo diretto alla gola. Getti la testa all'indietro, evitando di finire sgozzato per un pelo. Ogni residua speranza che l'uomo non volesse *davvero* farvi del male scompare.

Indietreggi freneticamente, la mente infiammata dal terrore. Ti daresti alla fuga, se non fossi matematicamente sicuro di condannare Etan a morte, facendolo.

Marcio fa una finta verso l'alto per poi portare un affondo al fianco. Il tuo tentativo di parare è lento: la lama lacera la giaccia, la camicia e penetra profondamente nella carne. Marcio ti afferra con il braccio sinistro dietro al collo, in un sinistro abbraccio, mentre con la destra affonda il pugnale nel tuo ventre.

E poi di nuovo.

E di nuovo.

"Cacchio hai rovinato il vestito" commenta uno degli spettatori.

L'ultima cosa che senti mentre scivoli nel buio è il fetore cancrenoso dell'alito di Marcio.

***FINE***

## 109

Approfittando del vantaggio accumulato, e non potendone più di correre, rallenti l'andatura, cercando un posto dove nasconderti. Svolti due angoli totalmente a caso, sperando di seminare i tuoi inseguitori e di non incappare in un altro vicolo cieco. A un certo punto ti blocchi in quello che avevi pensato erroneamente essere un ennesima viuzza e che invece è solo uno spazio vuoto tra due case il cui fondo è ostruito da una terza abitazione. Questa rientranza deve essere utilizzata come discarica.

Evidentemente gli abitanti di Termen bassa non devono avere ben chiaro il concetto di igiene o di smaltimento dei rifiuti. Sembra che l'arredamento di un intera casa sia stato gettato in quest'anfratto e poi abbandonato a marcire. Riconosci lo scheletro di un letto; un armadio mezzo marcito, dotato di una sola anta pende sbilenco come un vecchio malato, appoggiandosi a due sgabelli sfondati; un secondo armadio, nelle medesime condizioni, è rovesciato in terra mentre altri frammenti irriconoscibili di arredamento completano il paesaggio.

Le voci affannate dei gendarmi risuonano vicine. Ti rendi conto che, continuando a fuggire alla cieca, rischieresti solo di finire tra le loro braccia. Invece la discarica sembra offrire una gran quantità di nascondigli.

Un'imprecazione risuona vicina. Troppo vicina. Questo ti fa abbandonare gli indugi. Senza fare rumore ti arrampichi sui detriti, quindi scivoli sul fondo di quel che rimane di un armadio rovesciato e appoggi una mezza porta sfasciata davanti all'apertura.

Disteso in questa tana improvvisata sei quasi completamente al buio. Sporgendo il collo riesci a malapena a distinguere una porzione di selciato grigio. Le voci degli inseguitori si allontanano progressivamente senza che nessuno di loro faccia capolino nel tuo ristretto campo visivo per mettere alla prova il tuo nascondiglio.

*Vai al **152***

## 110

*Come si è posizionato Alenn nella terza e ultima Pista?*

- ***1° Classificato**: Recuperi fino a **+2 Punti Volontà***
- ***2° Classificato**: Recuperi fino a **+1 Punti Volontà***
- ***3° o 4° Classificato:** Non guadagni alcun punto volontà.*

*In ogni caso prosegui al **168***

## 111

Prendi in braccio il *dryeik* e ti allontani dal carro echeggiante di strepiti d'animali. La bestia ti annusa le mani, poi fa saettare una lunghissima linguetta biforcuta con la quale esplora le tue dita, le mani, le braccia e i vestiti, facendoti un gran solletico. Ridacchiando gli avvicini al muso uno dei pezzetti di carne che la donna ti ha dato. Il *dryeik* saggia con la lingua il brandello di carne e subito lo addenta, protendendo in avanti il collo di quasi un palmo. In men che non si dica l'animale divora tutta la carne che avevi e, soddisfatto, si divincola dalle tue mani, arrampicandosi fin sopra le tue spalle. Arrivato lì, la bestiolina ti si avvolge attorno al collo come una sciarpa. Scopri che l'animale è piacevolmente tiepido.

Domandandoti che nome dare al tuo nuovo amico ti guardi attorno alla ricerca di Etan, senza riuscire a scorgerlo. Il *dryeik*, soddisfatto, sta emettendo un suono, simile a un sommesso *drrrrrrr*, seguito da uno scatto secco della glottide. D*rrrrr-K! drrrrr-K!* Le unghiole delle zampe si serrano al tessuto della giacca, tanto che, anche muovendoti rapidamente hai la sensazione che la bestia sia perfettamente ancorata attorno al tuo collo e non rischi di cadere.

Sorridendo sollevi una mano per accarezzare la testa di... *Dirky*. Mormori piano il nome, arrotando la erre. Soddisfatto il *dryeik* sembra rispondere: *drrrrr-K!*

*Segnati il codice:* ***Dirky*** *sulla scheda ad indicare che d'ora in avanti il dryeik sarà con te. Fino a che sta accucciato sulle tue spalle Dirky non occupa spazi nell'inventario (e ti tiene anche caldo al collo oltre a mangiare gli insetti che ti si avvicinano troppo) ma in alcuni casi potresti essere obbligato a nascondertelo sotto la giacca o in un altro luogo. In quei casi sappi che l'animale occupa lo spazio di un oggetto Medio.*

*Torna al* ***23***

## 112

*Lancia un d6. Quanto hai ottenuto?*

*-* ***3*** *o meno? Vai al* ***123***

*-* ***4*** *o più? Vai al* ***98***

## 113

Oltrepassi con un balzo un corpo riverso per terra - un ubriaco, speri - e fili verso il fondo dello strettissimo vicolo. Superi due antri bui da dove le porte sono state divelte, svolti un angolo e... quasi vai a sbattere contro un muro!

Ansante osservi la barriera di mattoni bloccarti ogni possibile via di fuga. Il muro sarà alto si è no due metri, due metri e mezzo e non ti sembra di vedere chiodi o cocci di vetro sulla sommità. Forse prendendo abbastanza rincorsa potresti riuscire ad aggrapparti alla cima per poi issarti dall'altra parte. Oppure potresti tornare sui tuoi passi e infilarti in uno degli androni privi di porta che hai intravisto mentre correvi.

*Vuoi saltare il muro? Vai al* ***155***

*Preferisci tornare indietro? Vai al* ***29***

## 114

Inaspettatamente la donna si precipita verso una parete coperta da un pesante tendaggio. Sei comunque abbastanza rapido da balzare in avanti e, mentre la mano della donna sfiora il tendaggio, calarle la sedia sulla schiena. La prostituta si accascia a terra senza un gemito. Non le dedichi più di un istante della tua attenzione. Non appena sei sicuro che non si muova ti volti a soccorrere Etan.

Il tuo amico ha provato ad alzarsi ma ha ottenuto solo di scivolare scompostamente in terra. Ti sta guardando confuso. Apre la bocca per dire qualcosa ma riesce ad emettere solo un verso di inarticolato panico.

*Se hai la Competenza:* ***Medicina & Veterinaria*** *vai subito al* ***43***

*In caso contrario* ***effettua una Prova su: LOGICA più FREDDEZZA, la difficoltà è d8 + d10***

***Bonus:*** *Se possiedi l'Oggetto:* ***Attestato Culturale*** *riduci la difficoltà di* ***-1***

*Se superi la prova vai al* ***43***

*In caso contrario vai al* ***144***

## 115

Appena a portata di braccio Marcio porta un affondo alla tua gola. Eviti il colpo con un balzo all'indietro. La consapevolezza di star lottando per la tua vita, anziché terrorizzarti, ti inietta una rabbia così travolgente che cominci a tremare. Marcio fa una finta verso l'alto, per poi portare un affondo al fianco. Pari il colpo ma l'uomo riesce ad afferrarti per la giacca. Un sorriso marcescente gli affiora sul volto. Con una testata glielo ricacci in gola. Appoggi i palmi delle mani sul suo petto e spingi, facendolo cadere all'indietro. In preda alla furia lo colpisci alla testa e alla mano con cui stringe il coltello. L'arma rotola lontano ma tu non sei intenzionato a fermarti. Gli uomini seduti ai tavoli ridono e ti incitano ad ammazzare il loro compare che, a quanto pare, non è benvoluto neppure tra di loro.

Un acuto fischio lacera l'aria e una voce si alza dando l'allarme: "Gendarmi!"

Ansimante indietreggi di qualche passo. Gli avventori si alzano come un sol uomo e, istigati dalla taverniera, con movimenti rallentati dalla Botta afferrano i tavolacci e le sedie ed entrano nella taverna la cui porta viene serrata. Quando abbassi nuovamente lo sguardo vedi che Marcio ne ha approfittato ed è strisciato via.

Vai ad accucciarti vicino ad Etan mentre un drappello di quattro gendarmi irrompe nello slargo. Indossano divise grigie con larghi cappelli e un manganello nero alla cintura. Gli uomini rimangono a fissarti, interdetti. Sai che una volta identificati -cosa per nulla difficile viste le divise che indossate- verrete affidati ai militari del dirigibile. La vostra avventura verrà sicuramente segnalata al capitano e poi al rettore di Vajerlsan. Non osi immaginare la reazione di tuo padre quando verrà a sapere che ti sei fatto arrestare e poi espellere dall'accademia.

D'altro canto Etan è in preda al delirio e abbandonarlo per metterti in fuga sarebbe una vigliaccata. Inoltre è necessario che tu possa riferire ad un medico che cosa ha assunto il tuo amico.

*Per aver sconfitto Marcio e protetto Etan guadagni fino a* ***+3 Punti Volontà.***

*Vai al* ***133***

## 116

La piazzetta si chiama Piazza dell'Ascensione, probabilmente per via di un antica edicola votiva sotto la quale tu e Etan vi fermate un attimo per prendere fiato. Più che altro, a dire il vero, quella che avete di fronte sembra un ampio slargo della via principale che attraversa la città, collegando la Termen Bassa, quella popolana e industriale, con Termen Alta che si inerpica lungo le pendici della collina.

Una decina tra bancarelle e chioschi ambulanti offrono le loro merci ai popolani di passaggio.

*Quale bancarella vuoi esaminare per prima?*

- *Un segaligno **arrotino** e **fabbro** ambulante? Vai al **99***
- *Una bancarella da cui proviene un **profumo di cibo** invitante? Vai al **127***
- *Il chiosco che vende **oggetti usati** di ogni tipo? Vai al **3***
- *Il venditore di **stoffe** e **vestiario**? Vai al **147***
- *Un **uomo vestito di scuro**, seduto dietro ad un tavolino sul quale vi sono numerose monete impilate? Vai al **146***
- *Una ragazza seduta per terra che vende le sue **povere cose**? Vai al **103***
- *Un uomo dalla pelle scura che ha disposto **fiasche e ampolle piene di liquidi colorati** su un tappeto davanti a se? Vai al **149***
- *Un banchetto dal quale provengono rumori di **animali vivi**? Vai al **139***
- *Un chiosco che vende **croci, rosari, breviari e immagini sante**? Vai al **140***

## 117

L'uomo rimane fermo, ondeggiando lievemente sui talloni per un periodo che ti pare infinito. Il crampo al polpaccio è così doloroso che ti si riempiono gli occhi di lacrime. Ti mordi a sangue un labbro per resistere ma riesci a mantenerti immobile e silenzioso.

Finalmente l'Audaxiano si allontana, fischiettando (se non avevi raccolto il foglietto cadutogli di tasca, si china a prenderlo) e finalmente tu puoi massaggiarti la gamba, gemendo sommessamente.

*Perdi **1 Punto Vigore**. (Fino a un minimo di 1)*

*Dove si trova Alenn?*

- *In un **vicolo**, nascosto tra i relitti di mobilia? Vai al **162***
- *In una **cella**, nascosto sotto una branda? Vai al **163***

## 118

"Chiedo scusa ma... si sta facendo tardi" dici con tutta la cortesia di cui disponi, alzandoti a mezzo dalla seggiola. Con uno scatto l'uomo dai denti marci si sporge in avanti, afferrandoti per un braccio. Con la coda dell'occhio vedi Etan irrigidirsi, pronto ad intervenire.

"È ancora presto per andarsene" dice l'uomo. La voce è cordiale. Il suo alito nauseabondo ti mozza il respiro. "Avete detto che volevate divertirvi. Io vi farò passare un pomeriggio come mai avete sognato, nei vostri bei palazzi immacolati"

"Ma... io..." balbetti.

"Oppure vuoi farmi credere che non apprezzi i nostri sforzi?" continua l'uomo, senza allentare la presa sul braccio. "Siamo povera gente. Ignoranti. Ma vogliamo solo aiutarti, giovane principino. Tu non vuoi offenderci, vero?"

"No, no. Cero che no!" interviene Etan. Ammiri la sua capacità di mantenere controllata la voce. "Il mio amico pensava che fosse più tardi. Sapete, dobbiamo riunirci ai nostri compagni quando torneranno al Rifugio, questa sera. Se mancassimo all'appello sono sicuro che si preoccuperebbero... sguinzaglierebbero i gendarmi per tutta la città pur di ritrovarci"

Finalmente l'uomo ti lascia il braccio. "Non vi preoccupate" risponde. "Vi diremo noi quando è ora di tornare all'ovile. Adesso pensiamo a come divertirci"

*Segna un Codice: **AO-o** sulla scheda (se avevi già segnato questo codice cancellalo e al suo posto scrivi il Codice: **AO-mo**) quindi decidi cosa fare:*

*- **[Solo se hai con te l'Oggetto: Mazzo di Carte]** Estrai il tuo mazzo di carte dicendo che vuoi giocare a **Ter**? Vai al **18***

*- Scoprire chi o cosa è questo **Ala**? Vai al **135***

*- Provare quella **Botta Viola**, qualunque cosa essa sia? Vai al **101***

## 119

Il contenuto del bicchiere è così forte da farti lacrimare gli occhi. Scende dolcemente lungo la gola per poi divampare appena arrivato nello stomaco. Nel vedere come strabuzzi gli occhi la donna ride, mostrandoti poi come si deve fare per bere quel liquore: reclinando la testa all'indietro e trangugiando tutto d'un fiato. Etan imita la mossa della donna per poi quasi rotolare giù dalla sedia, in preda ad un eccesso di tosse. Più prudentemente tu preferisci centellinare il liquore.

Ripresosi dalla tosse, e ancora rosso in viso, il tuo amico si rimette comodo sulla sedia, prendendo a chiacchierare amabilmente. Parla di casa sua, del vostro viaggio e di Vajerlsan, dipingendo l'accademia come una specie di prigione gestita da orchi affamati di carne umana. Mentre Etan continua a ciarlare il calore intenso che avevi sentito nell'assaggiare la bevanda lascia posto ad un tepore diffuso. Ti senti leggero. Strano. Confuso. Anche la voce di Etan si fa via via più impastata, fino a spegnersi completamente. Hai bevuto circa metà del contenuto del tuo bicchiere ma scopri, quando cerchi di alzare il bicchiere per sorseggiarne ancora, che i tuoi arti non rispondono più.

Certo che essere ubriachi è una sensazione davvero strana, pensi, ridacchiando tra te e te. Vorresti fare una battuta, sul fatto che ti è bastato mezzo bicchiere per prendere la ciucca, ma ti senti la lingua infeltrita a le mascelle pietrificate.

La donna si alza dal bordo del letto, preleva con delicatezza il bicchiere dalle tue dita inerti e lo appoggia sul comodino. Quindi ti solleva un braccio. Osservi, ora con una punta di preoccupazione, il tuo braccio cadere giù come una cosa morta. Estranea. Le nocche sbattono rumorosamente contro la gamba della sedia ma non riesci a sentire che un lievissimo formicolio.

La donna si accosta a un tendaggio che copre tutta una parete e lo scosta, dietro c'è una porticina di servizio. La apre. Da quello che dev'essere un vicolo posteriore entrano Marcio, Garùlo e l'uomo con gli occhi storti. Garùlo ti si avvicina e si china per frugarti, alla ricerca di qualunque cosa di valore tu abbia addosso. Intuisci che il terzo uomo stia facendo lo stesso con Etan. Intanto Marcio sta parlando con la prostituta. "Bel colpo, Ala. Solo i vestiti ci frutteranno un bel po' di quattrini" sta dicendo, contando delle monete e facendole cadere nel palmo della donna.

"Cosa ne farai di loro, Marcio?"

L'uomo solleva gli occhi sul volto della prostituta. "Non ti è mai importato di quello che facevo con i *clienti speciali*" risponde secco. Una nota di minaccia aleggia nella sua voce.

"Ma questi sono solo bambini..." esita la donna ma Marcio la interrompe, afferrandola per la gola.

"Faccio buoni affari con te, Ala. E mi piace la tua discrezione. Se cominci a ficcare il naso nei miei affari, però, finirai per non piacermi più!" La donna rantola, affondando le unghie nel dorso della mano dell'uomo ma senza riuscire ad allentare la presa. "Dimmi, Ala, forse qualcuno dei clienti speciali è mai tornato a lamentarsi?" domanda Marcio.

La donna, paonazza in volto, rantola un: "No"

"Forse sono stato ingiusto e non ti ho mai dato la tua parte? Dimmi, sono stato ingiusto?"

La donna fa cenno di no con la testa.

"E allora perché vuoi intrometterti nei miei affari? Fai la brava puttana e non immischiarti!"

Detto questo Marcio lascia finalmente la presa e la donna crolla a terra. Intanto Garùlo ti carica sulle spalle come se fossi un sacco, scavalca Ala, ancora accasciata in terra che si sta massaggiando la gola, ed esce dalla porta secondaria.

*Vai al **25***

## 120

***1° Mano.***

*Sposta il **Piatto Base** dalla Dotazione di ogni giocatore nel Piatto. Quindi, partendo dal **1° Giocatore** (Alenn, se questa è la prima partita) e procedendo in senso antiorario, determina con il lancio di un d6 e un d10 quale carta viene pescata. Fai una croce sul numero posto sopra la carta. Nel caso venga pescata una carta normale trascrivine il valore in una delle tre sagome vuote poste vicino al nome del giocatore che l'ha presa. Se invece la carta pescata è una **CS** agisci di conseguenza:*

*- ALENN**:** decidi se utilizzarla o cambiarla con un altra carta da pescare dal mazzo.*
*- MARCIO: Scudo: lancia un d6. Quanto hai ottenuto? **2 o -** = gioca su di se; **3 o +** = cambia.*
*Saetta o Tempus: se giocandolo può mandare fuori Alenn lo gioca, altrimenti cambia.*
*- GARULO:Scudo: lancia un d6. Quanto hai ottenuto? **5 o -** = gioca su di se; **6** = cambia.*
*Saetta o Tempus: se giocandolo può mandare fuori Alenn lo gioca, altrimenti cambia.*

*Quando tutti i partecipanti hanno pescato lancia un d6, quanto hai ottenuto?*
***Bonus**: Se possiedi la Competenza: **Gioco d'Azzardo** aumenta di **+1** il risultato del dado.*
***- 1-2:** Procedi al **87***
***- 3-4:** Procedi al **124***
***- 5 o più:** Procedi al **30***

## 121

La donna ha un espressione strana, pensi, portando il bicchiere alle labbra. Ti blocchi, con il liquido ambrato che già ti lambisce le labbra, nel renderti conto che la donna non ha solo una strana espressione. Lei *desidera* che tu ed Etan beviate il contenuto dei vostri bicchieri fino all'ultimo goccio.

Improvvisamente la realtà irrompe nella tua mente, rischiarandola di un bagliore doloroso: Tu e Etan, ragazzini chiaramente agiati, venite accolti da Marcio, un criminale di mezza tacca che bazzica nei sobborghi di Termen. Marcio vi trascina da una sua amica, prostituta, pur essendo chiaro a chiunque che né tu né Etan avete l'età giusta per usufruire dei suoi *servigi*. Per finire la prostituta vi offre un costoso brandy, anche se è palese che da voi non riceverà un centesimo.

L'evidenza ti annichilisce: *quel liquore è avvelenato*!

Terrorizzato guardi Etan che sta finendo ora di gustare le ultime gocce di brandy, quindi ti volti verso la donna: sta bevendo dal proprio bicchiere, sicuramente privo del veleno, con la testa reclinata all'indietro. Approfitti delle sua distrazione per rovesciare in terra il liquore. Quando la prostituta torna a guardarvi stai facendo finta di sorseggiare le ultime gocce dal bicchiere vuoto.

"Bene, ancora qualche minuto e potrete andarvene senza timore di far infuriare Marcio" dice serafica la donna.

*Vuoi fare qualcosa subito? Vai al **12***
*Vuoi aspettare un momento propizio per agire? Vai al **94***

## 122

Svolti l'angolo di una casa così rapidamente da perdere il controllo. Rotoli nella sporcizia del selciato, sbattendo un ginocchio malamente. La fitta di dolore al è tale da bloccarti a terra, con gli occhi pieni di lacrime. Poi i gendarmi ti sono addosso. A causa del loro stesso slancio gli uomini non riescono a fermarsi in tempo, così il primo ti calpesta mentre il secondo gli finisce addosso ed entrambi ti cadono sopra.

*Perdi Subisci **1 Ferita Lieve** e **-2 Punti Vigore.***
*Se sei svenuto vai al **52***
*In caso contrario vai al **27***

## 123

Patro fa scomparire le monete in qualche anfratto della immensa giacca che lo ricopre. Quando solleva nuovamente il viso verso di voi, sorride, come se non fosse successo nulla e tu ed Etan foste suoi amici da sempre. "Perfetto, ragazzi. Da adesso siete autorizzati a girare come volete per il quartiere. Non allontanatevi, però. Non posso garantirvi la sicurezza se sconfinate nel quartiere delle Lavandaie o in quello dei Conciatori. Lì potreste incontrare le bande di Gioachim o del Guercio. Gentaglia. Non si accontenterebbero di un piccolo obolo come noi" detto questo si volta. Esita un attimo prima di voltarsi nuovamente verso te ed Etan. Per un orribile istante hai la certezza che ci abbia ripensato e che ora vi deruberà di tutto quello che avete, vestiti compresi. Con tua sorpresa, invece, Patro si limita a chiedervi: "Sentite, noi stiamo andando a un torneo di biglie al cantiere, volete venire con noi?"

"Cosa?" salta su la ragazzina ma Patro per azzittirla le ficca in mano le due piume rosse che fino a poco fa ornavano i vostri cappelli.

Non riesci a crederci. Siete stati invitati a giocare assieme agli stessi che vi hanno appena taglieggiato. Lanci un occhiata a Etan che si limita a stringersi nelle spalle.

*Se accetti vai al **78***
*Se invece preferisci passare diversamente il tuo pomeriggio decidi cosa altro fare al **131***

## 124

***2° Mano.***
*Sposta il **PB** dalla Dotazione di ogni Giocatore al Piatto.*
*A partire al 1°G tutti devono decidere se **pescare** una seconda carta oppure **stare** con quella che già si possiede. Come sempre al lettore spetta la decisione su come si comporta Alenn. Marcio e Garùlo invece si comporteranno come da tabella sottostante, lancia un dado e poi incrocia il risultato con la carta già in loro possesso per sapere cosa fanno:*

| MARCIO - **M-2.2** | | | | |
|---|---|---|---|---|
| **Quale punteggio?** | **Lancia un d6** | | | |
| | **1-2** | **3-4** | **5** | **6** |
| **1 - 2** | Pesca | | | |
| **3** | Stà | Pesca | | |
| **4 - 5 - 6** | Stà | | | Pesca |
| **7** | Stà | | | |
| **Se ha Saetta: -1 al dado** | | | | |
| **Se ha Scudo +1 al dado** | | | | |

| GARùLO - **G-2.2** | | | | |
|---|---|---|---|---|
| **Quale punteggio?** | **Lancia un d6** | | | |
| | **1-2** | **3-4** | **5** | **6** |
| **1 - 2** | Pesca | | | |
| **3 - 4 - 5** | Stà | | | Pesca |
| **6-7** | Stà | | | |
| **Se ha Scudo +1 al dado** | | | | |

***Pesca**: Il giocatore prende un altra carta, lancia il d6 e d10 e seleziona una nuova carta.*
***Sta**: Il giocatore non pesca nessuna carta e rimane con quella che ha in mano.*

*Non appena un Giocatore pesca una CS deve decidere di **usarla** o se **cambiarla**. Ecco come si comportano i tuoi avversari:*

- *MARCIO:* *Scudo: Se il punteggio che ha in mano è **4 o superiore** lo usa. In caso contrario la cambia.*
  *Saetta: se giocandola può mandar fuori Alenn lo fa, altrimenti la cambia.*
  *Tempus: Se usandola può mandare fuori Alenn, la usa. In alternativa la cambia.*
- *GARULO:* *Scudo: lo usa in ogni caso.*
  *Saetta: se giocandola può mandare fuori Alenn la usa.*
  *Tempus: Se usandola su di se arriva ad avere una mano di **6 o 7 punti** la usa su di se. In alternativa se usandola può mandare fuori Alenn la usa. Altrimenti la cambia.*

*Se qualcuno di voi ha più di 7 punti è fuori, non tenere conto di nessun riferimento a quel giocatore nel prossimo turno.*
*Procedi al **40***

## 125

Finalmente scorgi un movimento. Qualcuno ha imboccato il vicolo e procede speditamente. È Patro. I ragazzi della banda lo accolgono festanti, persino l'acida ragazzina spreca un sorriso nel vederlo tornare.

Patro sta ancora mostrando a tutti il suo bottino: due zoccoli, una scarpa da risuolare e una manciata di chiodi da ciabattino, quando ecco tornare anche Etan. È trafelato ma, per lo meno, non sembra essere inseguito da nessuno. Tiri un profondo sospiro di sollievo.

Il tuo amico mostra orgoglioso il suo bottino: un paio di pesanti stivali di cuoio con la suola chiodata, si direbbero stivali militari, usati, ma ancora in grado di percorrere numerosi chilometri. Alla vista di tale bottino tra i ragazzi corre un brivido di meraviglia. Non occorrono parole per capire che il vincitore è Etan.

"*Be'*... pazzesco" mormora Patro, prendendo il bottino dalle mani di Etan e sedendosi sul selciato sporco. "So ammettere la sconfitta, ragazzo ricco, e tu hai vinto. Non sai da quanto tempo avevo messo gli occhi su questi"

Patro si toglie le scarpe sfondate e s'infila gli stivali, sono troppo grandi per lui e gli conferiscono un aspetto buffo, con quelle gambette ossute che spuntano dalla immensa giacca per poi infilarsi negli altrettanto immensi stivaloni. Si rialza e inaspettatamente abbraccia Etan.

"Da adesso siete autorizzati a girare come volete per il quartiere" dice. "Non allontanatevi, però. Non posso garantirvi la sicurezza se sconfinate nel quartiere delle Lavandaie o in quello dei Conciatori. Lì potreste incontrare le bande di Gioachim o del Guercio. Gentaglia che vi deruberebbe di tutto"

Detto questo si volta. Esita un attimo prima di girarsi nuovamente. Per un orribile attimo hai la certezza che ci abbia ripensato e che ora vi deruberà di tutto quello che avete, vestiti compresi. Con tua sorpresa, invece, Patro si limita a chiedervi: "Sentite, noi stiamo andando a un torneo di biglie, al cantiere, volete venire con noi?"

Preso in contropiede lanci un'occhiata a Etan che si limita a stringersi nelle spalle.

*Se accetti vai al **78***

*Se invece preferisci passare diversamente il tuo pomeriggio, decidi cosa altro fare al **131***

## 126

Ti divincoli dalla presa del mercante e scivoli in terra. L'uomo allunga le braccia per riacciuffarti ma tu gli sgusci tra le gambe. Ti allontani, un po' correndo e un po' gattonando, per diversi metri prima di riuscire a rimetterti in piedi. Azzardi un occhiata alle tue spalle: i gendarmi, manganello alla mano, stanno fendendo la rada folla al tuo inseguimento.

Schivi una donna corpulenta. Un bambino ti fissa allibito, con un dito dimenticato nel naso. Abbandoni la via principale, schizzando dentro il primo vicolo che trovi. Nel dedalo di viuzze laterali sarà più semplice seminare i tuoi inseguitori.

*Vai al **97***

## 127

Un banchetto, ricavato dal pianale di un carretto a tre ruote, ospita cassette piene di frutta. Dietro al carro il venditore ambulante ha allestito un piccolo fuocherello sopra il quale ha posto una pentola di rame dai bordi inspessiti da incrostazioni zuccherine.

Non appena si accorge che stai osservando incuriosito la poca frutta presente sul ripiano l'uomo afferra un lungo spiedino di legno e infilza una mela. Con un movimento sinuoso tuffa la mela nel calderone. Quando solleva il bastoncino il frutto è avvolto da uno strato ambrato di zucchero fuso che ancora cola, lento e lucido come cera.

"Per te solo quattro centesimi, signorino" dice il venditore, ruotando rapidamente il bastoncino perché lo strato di zucchero si solidifichi uniformemente attorno al frutto.

Il profumo è talmente invitante che il tuo stomaco si contrae dolorosamente.

*Se vuoi puoi acquistare una o più mele caramellate. Spendi **-4 Cent** per ogni mela comprata.*

*Se mangi una Mela caramellata, recuperi fino a **+2 Punti Vigore** e **+1 Punto Volontà**. per ogni ulteriore mela mangiata guadagni **+1 Punto Vigore** bonus.*

*Se doni un frutto a Etan aumenta di **+1 il Grado di Amicizia** con lui.*

***Nota**: Se torni più volte in questo luogo ricorda che dalla seconda volta in poi guadagnerai solo **+1 Punti Vigore** per ogni mela mangiata e nulla al grado di Amicizia con Etan.*

***Nota2:** Ricorda che non puoi mangiare, in tutto, più di tre mele e che queste non possono essere messe nell'inventario. Se acquistati i frutti caramellati vanno mangiati immediatamente.*

*Vai al **23**.*

## 128

"Ti fai comandare da una femmina?" domandi a Patro il quale, ormai, ha la faccia di uno che vorrebbe trovarsi da qualunque altra parte tranne che lì.

"Dai, muoviti, prendiamogli tutto quello che hanno e diamocela a gambe" continua a starnazzare la ragazzetta.

"STAI ZITTA!" sbotta Patro. Il capobanda rimane ancora un istante a fissare, livido, ora te ora la sua banda. Alla fine, rivolto a te e a Etan: "Siete fortunati. Oggi non ho voglia di sporcarmi le mani con il sangue di due figli di preti. Ma vedete di non ricapitarci tra i piedi!" Con un gesto secco della mano fa cenno ai suoi compari di andarsene.

"Io non sono figlio di un prete" gli urla dietro Etan, giulivo. "MA IL MIO AMICO LO È! ... *umghfff*" ti getti su di lui, tappandogli la bocca. Per fortuna nessuno dei ragazzi di Patro sembra aver udito, oppure essersi curato, delle parole del tuo amico.

*Sei riuscito a risolvere egregiamente la situazione. La coscienza di ciò (e i continui complimenti di Etan) ti consentono di recuperare fino a **+1 punto Volontà**.*

*Vai al **131** per decidere cosa fare.*

## 129

Con la mano libera afferri il tuo bicchiere e lo scagli contro il viso di Marcio. L'uomo si china prontamente per schivarlo ma il liquore lo colpisce ugualmente in faccia, tu, approfittando del momento di distrazione, ti divincoli. Marcio sta bestemmiando per il dolore: il liquido alcolico gli è finito negli occhi. Due avventori che ancora non avevano tracannato la Botta si alzano dagli sgabelli, ma tu hai già afferrato Etan per la giacca e state fuggendo in direzione dei vicoli.

La vostra corsa dura appena mezzo isolato. Vi bloccate nel sentire un fischio che lacera l'aria. Una voce, all'imboccatura della via, urla: "Gendarmi!" un istante dopo, alle vostre spalle, un secondo fischio e un altra voce ripete: "Gendarmi!"

Nessuno vi sta inseguendo. Tu e Etan rimanete fermi a fissarvi, attoniti.

Un rumore ritmato di passi, stivali chiodati sull'acciottolato, vi si avvicina.

"Cacchio, Alenn" mormora Etan, sbiancando in volto.

"Cosa c'è?" rispondi, senza capire il perché dell'espressione sul volto del tuo amico. "Ora denunciamo subito Marcio ai gendarmi. Vedrai che forse lo catturano, se si muovono"

"Ma non capisci?" dice Etan, afferrandoti per le spalle. "Guarda come siamo vestiti! Se ci catturano ci porteranno in gendarmeria..."

Improvvisamente capisci il perché della sua agitazione. Una volta identificati verrete affidati ai militari del dirigibile che provvederanno a fare rapporto al capitano. La vostra scorribanda nei vicoli di Termen, in contravvenzione a precisi ordini e a ogni buon senso, verrà comunicata al rettore di Vajerlsan, che potrebbe rifiutarvi l'accesso in accademia, e ai vostri padri che vi leverebbero la pelle di dosso dalle frustate.

Un drappello di quattro gendarmi irrompe nel vicolo. Indossano divise grigie, larghi cappelli e un manganello nero alla cintura.

*Vuoi fuggire dai gendarmi? Vai all'**11***

*A costo di farti punire vuoi rimanere dove sei e denunciare Marcio? Vai al **72***

## 130

Nel vedere la fionda stretta nelle tue mani gli occhi del gendarme si spalancano dalla paura. Da questa distanza non solo sarebbe impossibile per te non colpirlo, ma un sasso o una biglia d'acciaio potrebbero risultare letali.

Approfittando della sorpresa dell'uomo liberi il piede con uno strattone e scavalchi il muro, lasciandoti scivolare dall'altra parte.

Dietro di te senti i maldestri tentativi dei gendarmi di inseguirti. Non ci metteranno molto a capire che per scavalcare il muro basterà che uno di loro faccia da appoggio al compagno.

*Perdi **-1 Punti Vigore** per la fuga rocambolesca (fino a un minimo di 1 Punto)*

*Prosegui al **109***

## 131

La banda di Patro si dilegua rapidamente. Appena rimasti soli lanci al tuo amico un'occhiataccia, ma lui sembra non darsene per inteso. Anzi, Etan si sfrega le mani tutto allegro, come se quanto appena accaduto non fosse che un trascurabile contrattempo.

Da qualche parte, nel dedalo di vicoli e viuzze che serpeggiano tra le case di mattoni arrivano delle voci maschili, una risata e un rumore di bicchieri. Dalla via alle vostre spalle invece si sente il rumore di un carro che passa sull'acciottolato e, poco più lontano, i richiami dei mercanti che nella piazzetta cercano richiamano l'attenzione dei passanti.

"Probabilmente c'è un locale da quella parte" mormora Etan guardando in direzione dell'intrico di vicoli. "Forse una bisca..."

*Vuoi andare in cerca del locale per mangiare, bere e rilassarti? Vai al **2***

*Vuoi tornare verso la piazzetta e dare un occhiata alle bancarelle? Vai al **116***

## 132

Lanci una silenziosa richiesta d'aiuto a Etan. Lui annuisce, quindi fa un passo avanti. "*Ehilà*, amico" esordisce. "Ma che ci fate qui? Non dovreste essere rinchiusi in un Nido del Signore o al lavoro con i vostri genitori?"

Alcuni dei ragazzi lanciano al tuo amico uno sguardo allarmato. Patro, il capobanda, si limita a storcere la bocca in una smorfia. "Molti di noi sono in fuga dal Nido di Termen, ti assicuro che non ci torneremo mai. A costo di morire!" alle sue spalle tre visi sporchi annuiscono, decisi. "In quel posto c'era solo fame e botte, e i preti che le distribuivano entrambe... voi siete figli di preti?"

Con orrore vedi Etan indicarti annuendo: "Lui sì, di un pezzo grosso anche, io invece sono figlio di commercianti. Siete tutti fuggiaschi, quindi?"

"No, non tutti" risponde Patro indicando la ragazzina bionda. "Alcuni di noi hanno i genitori, per quel che vale"

"Smettila con le chiacchiere!" lo interrompe la ragazzina tirandosi nervosamente una treccia già mezza sfatta. "Non siamo mica qui per fare conversazione"

"*Ah*, già. Per passare di qua dovete pagarci un pedaggio. Niente di eccessivo, non siamo mica ladri. Giusto cinque..."

"Dieci!" lo interrompe la ragazzina con ferocia.

"Sì, volevo dire, dieci centesimi. A testa, s'intende, e poi potrete..."

"Anche le piume" lo interrompe per l'ennesima volta la ragazza. "Mi piacciono quelle piume rosse che hanno sui cappelli. Le voglio!"

"Sì, *errr*, dicevo" si impappina Patro, lanciandole un occhiata esasperata "Dieci centesimi a testa più le vostre piume. Questo è il pedaggio per lasciarvi passare"

Patro continua a fissare Etan con quel suo sorriso sbilenco. Etan ha un espressione sorniona dipinta in viso che, sai per esperienza, non promette nulla di buono.

*Vuoi intervenire per pagare quanto richiesto? In questo caso cancella **-20 Cent** dal borsello e segnati il codice: **DP-p** e vai al **165***

*Alrimentii lancia un d6 per sapere cosa farà Etan:*

*- **1 - 2:** vai al **92***

*- **3 - 6**: vai al **166***

## 133

I gendarmi accorrono. Basta uno sguardo per capire chi siete e che gli conviene fare tutto il possibile per aiutarvi. Quello che deve essere il capo pattuglia si carica in spalle Etan, mentre altri due ti sollevano di peso, come se fossi un pupazzo. L'ultimo gendarme, ad un ordine secco del capopattuglia scatta di corsa verso la gendarmeria di zona per allertare un medico.

Farfugli qualche frase incomprensibile. Vorresti raccontare loro cosa è successo, dire cosa ha bevuto Etan, denunciare Marcio. Tutto quello che ti esce dalla bocca però sono frasi smozzicate e brandelli di discorsi apparentemente senza senso.

Del tragitto verso la gendarmeria e di quel che accade dopo non ricordi quasi nulla. Un graduato, a un certo punto, ha provato a farti qualche domanda ma dovevi essere ancora sconvolto perché le tue risposte non devono essere state molto coerenti. Alla fine sei stato messo in una cella puzzolente e l'unica visita che hai ricevuto è stata quella di un medico che ha controllato le tue condizioni. Dopo di che ti trovi sdraiato su una panca dura, infissa direttamente nel muro e, senza rendertene conto, sprofondi in un sonno talmente pesante da sfiorare l'incoscienza.

*Le rapide cure del medico ti permettono di guarire fino a **1 Ferita Lieve** e di recuperare fino a **3 Punti Vigore.***

*Etan, se è stato arrestato con te, recupera **un Livello di Salute**.*

*Perdi fino a **-1 Punti Volontà** per essere stato arrestato. Vai al **69***

## 134

Vieni portato in gendarmeria e lì condotto in una sala spoglia e priva di sedie. Rimani in attesa per quasi un ora, in piedi a fissare un angolo screpolato della stanza, prima che un graduato si decida a venire a interrogarti. In realtà l'uomo non sembra particolarmente interessato a quello che hai da dire, si limita a prendere i tuoi dati e a farti qualche domanda di rito prima di andarsene via, lasciandoti nuovamente da solo. Dopo un tempo che pare infinito finalmente la porta si apre nuovamente. Entra un gendarme che, senza sprecare neppure una parola, ti agguanta e ti trascina fino ad una cella buia e gelida, impregnata di un forte odore di urina.

Non puoi far altro che stenderti sulla durissima panca, avvolgerti con una coperta con più buchi che stoffa e aspettare, sperando che qualcuno dallo Spada del Signore venga a prelevarti il prima possibile.

Stranamente il sonno ti coglie quasi immediatamente.

*Perdi fino a **-1 Punti Volontà** per essere stato arrestato. Vai al **69***

## 135

"Se pensate che ne valga la pena... fateci pure conoscere questo Ala"

L'improvviso scroscio di risa che accompagna la tua frase ti fa temere di non aver del tutto capito in cosa consista la tua scelta. Sempre ridendo forte l'uomo chiamato Marcio - non sai se sia un nome o un aggettivo - si alza, afferra te e Etan per un braccio e vi trascina verso un vicolo tortuoso.

"Non te ne pentirai, ragazzo... no! Fidati di Marcio" latra giulivo. Insieme a voi c'è anche l'uomo chiamato Garùlo, quello che avrebbe voluto giocare a carte, e quell'altro con gli occhi storti che ha lanciato l'idea.

"Etan..." domandi sottovoce. "Ma tu hai idea di cosa stia succedendo?"

Per tutta risposta lui ti guarda con gli occhi scuri dilatati dal timore. Il suo viso ha assunto una delicata sfumatura verdognola. "Temo di sì" si limita a rispondere, senza però aggiungere altro.

Intanto i tre uomini, tra lazzi e battute delle quali non riesci a capire il significato, vi trascinano lungo una via leggermente più ampia. La prima, da quando ti sei inoltrato nei vicoli, in cui ci sia un po' di vita. Le porte che si aprono sui due lati del vicolo sono in gran parte spalancate. Vicino ad ogni porta aperta c'è una donna appoggiata al muro o seduta scompostamente su vecchie seggiole in vimini. Hanno l'aria di aspettare qualcosa e accolgono l'arrivo del vostro gruppo con una serie di risatine e frasi di cui non capisci il significato. Ogni porta ha una lanterna affissa proprio sopra ma solo quelle corrispondenti agli usci chiusi sono accese.

C'è qualcosa che non va! Etan si guarda intorno come un animale in trappola, ha una faccia... sembra quasi che debba vomitare da un istante all'altro. Inoltre senti un atmosfera strana aleggiare in questa via. Qualcosa di malsano, di... equivoco, ecco!

"Eccoci" esclama Marcio, fermandosi davanti ad una porta spalancata. Una donna in età avanzata -avrà almeno quarant'anni!- e vestita in modo indecoroso solleva languidamente una mano ingioiellata a mo' di saluto. "Questa è Ala e vi farà trascorrere un pomeriggio che non dimenticherete mai!"

*Mentre un barlume di comprensione si fa strada in Alenn vai al **33***

## 136

Rimani a guardare a lungo la tua preda ma, ad ogni istante che passa, la determinazione scema.

"Allora, compri qualcosa o ti limiti a guardare?" la voce del commerciante ti fa sobbalzare. Borbotti qualche parola incomprensibile, quindi ti allontani.

Con le mani affondate in tasca ritorni nel vicolo. Etan e la banda di ragazzini sono lì che ti aspettano. Patro ti ha preceduto.

"Allora cosa hai preso?" ti domanda Patro, mostrando a tutti la sua refurtiva.

Per tutta risposta allarghi le braccia, mostrando le mani vuote.

"*Oh*, non sei riuscito a prendere nulla?"

"Idiota!" sentenzia la ragazzetta. "Non capisci? Non ci ha nemmeno provato! È un vigliacco, come tutti i figli dei preti. Tu hai rischiato di farti catturare e lui non ci ha neanche provato! Abbiamo perso solo un sacco di tempo"

*Riduci di **-1** il **Grado di Amicizia** di **Etan Luxer** e vai al **65***

## 137

La donna appoggia lo scialle su una sedia. Distogli lo sguardo dalle sue spalle nude. La donna si siede sul bordo del letto, fissandovi intensamente. Sotto allo strato di cerone distingui una pelle leggermente butterata e degli occhi che, anni fa, potevano essere stati belli ma che ora sono circondati da una sottile rete di rughe.

La senti mormorare qualcosa, quindi, con un tono appena più alto di un sussurro, dice: "Sapete che siete davvero fortunati? Avete idea di cosa mi abbia detto Marcio poco fa?" senza aspettare una vostra risposta, continua: "Mi ha detto di non riservarvi il *solito trattamento*. Per qualche motivo gli dovete stare simpatici. Ma d'altro canto Marcio è pazzo. Nessuno può prevedere i suoi comportamenti" scuote la testa, sospirando. Si appoggia con i gomiti al materasso e, con tono discorsivo, vi spiega: "Io e Marcio abbiamo un accordo, sapete? Quando lui incrocia qualche straniero dall'aria danarosa lo porta da me, io faccio il... il mio lavoro e poi gli faccio bere due gocce di uno speciale intruglio" indica con il mento una boccetta di cristallo appoggiata su un comodino. "A quel punto Marcio entra dalla porta sul retro, deruba il poveraccio e lo trascina via. *Oh*, e a me lascia una percentuale del ricavato, s'intende"

"E... e poi?" domandi, lanciando un'occhiata alla pesante tenda dietro la quale si intravede quella che deve essere la *porta sul retro.*

La donna scuote le spalle nude. "E poi non lo so! Forse Marcio si limita a mollare il malcapitato tra i rifiuti di qualche vicolo. Però nessuno è mai tornato a lamentarsi. Io credo che gli tagli la gola e poi getti il cadavere nel fiume" tu e Etan vi scambiate un'occhiata terrorizzata. "Ma voi dovete essergli andati a genio perché mi ha detto di fare il mio lavoro e farvi divertire" continua la donna, tirandosi nuovamente a sedere per fissarvi dritto negli occhi. "Ma voi mi sa che siete ancora troppo piccoli... questa volta quella bestia di Marcio ha davvero preso un abbaglio" visto che ancora non vi decidete a parlare la donna vi fa cenno di andarvene con un movimento scocciato della mano.

"Signora, perdonate" dice Etan con voce roca. Si schiarisce la gola prima di continuare: "Per uscire potremmo... *ehm*, potremmo usare la porta del retro?"

Annuisci vigorosamente. Anche se, per qualche motivo, sembra che tu e Etan stiate simpatici a Marcio non hai nessuna voglia di rivederlo. La prostituta scuote le spalle, come a dire che per lei è uguale, basta che vi togliate dai piedi.

Con movimenti rigidi varchi la porta seminascosta dal tendaggio e sbuchi in un vicolo minuscolo. Buio. Pieno di immondizia. Tu e Etan vi allontanate, facendo fuggire torme di ratti e di scarafaggi grandi come un pugno.

Poco dopo il vicolo fa una curva a gomito gettandosi nuovamente nella via delle prostitute. Scorgi Marcio e i suoi compari che chiacchierano tranquillamente con una donna vecchissima, seduta a gambe larghe su una sedia. Vi voltano le spalle, così tu e Etan vi affrettate ad allontanarvi il più velocemente possibile.

*Scappa all'**89***

## 138

Trattenendo il fiato trangugi la bevanda. Senti il liquido scendere nella gola e incendiarti lo stomaco. Sei talmente impegnato a tossire convulsamente, con gli occhi che lacrimano, da accorgerti appena della risata che si alza dai tavoli.

"Hai fegato, ragazzino, e sai bere" dice l'uomo dai denti marci non appena sei nuovamente in grado di capire cosa ti succede attorno. "Ora, perché non mi dite cosa ci fate qui. I vicoli non sono un posto adatto per dei damerini come voi"

È Etan a rispondere. Gli racconta della vostra scappatella e del desiderio di divertirvi un ultima volta prima di andare a rinchiudervi tra le mura di Vajerlsan. Nel sentire la spiegazione l'uomo scoppia in una nuova risata. L'alito è pestilenziale e quei mozziconi marci che si intravedono ogni volta che apre la bocca sono inquietanti, ma adesso inizi a pensare che, in fondo, questa storia potrebbe finire anche bene. Il vino nello stomaco ha smesso di bruciare ed ora diffonde un piacevole calore al resto del corpo.

"Vi capisco ragazzi. Volete divertirvi, è giusto" annuisce l'uomo. "Mada, versa un altro bicchiere ai fanciulli mentre noi pensiamo a come farli divertire"

"Potremmo giocare a carte" propone un uomo dal volto scavato, frugandosi nel panciotto liso. "Dannazione ho lasciato il mio mazzo da Ter a casa" borbotta poco dopo, non trovando nulla.

"Sei il solito, Garùlo" commenta l'uomo con i denti marci.

"Allora potremmo fargli conoscere Ala... io dico che gli faremmo un favore" interviene un altro uomo con la faccia larga e gli occhi che sembrano guardare contemporaneamente in due direzioni diverse.

"E perché invece non gli facciamo provare la Botta Viola? Sono sicuro che questi due non hanno mai provato nulla di simile" interviene un terzo con un grosso naso bitorzoluto e la risata alcolica.

*Cosa vuoi fare:*

***[Solo se hai con te l'Oggetto: Mazzo di Carte]*** *Una partitina a* ***Ter*** *ti sembra la cosa più innocua da fare. Male che vada, perderai qualche soldo. Vai al* ***18***

*Chi o cosa sarà questo* ***Ala****? Se sei curioso di saperlo vai al* ***135***

*Cosa sarà questa* ***Botta Viola*** *di cui parlano? Se vuoi scoprirlo vai al* ***101***

*In realtà pensi che nessuna delle proposte possano piacerti. Cerca di sganciarti da questa combriccola al* ***118***

## 139

Un grande carro coperto è stato posto di traverso in mezzo alla piazzetta, tanto che per attraversarla è necessario girarvi attorno. Un telone incolore è stato tirato dalla sommità del carro fino a due pali, appoggiati sul selciato, in modo da creare una veranda. Legate al carrozzone ci sono due pecore e un capretto, intenti a disputarsi una balla di fieno. Sotto al telone, e dentro il carro, sono accatastate gabbie di ogni dimensione, contenenti animali starnazzanti, grufolanti, ringhianti e belanti. Nell'avvicinarti vieni sommerso dal tanfo di animali vivi, così forte da farti girare la testa. Nonostante l'odore sgradevole indugi qualche secondo a osservare i conigli, magri come lepri, stipati in una colonna di gabbie, sorridi nell'osservare una nidiata di pulcini tentare inutilmente di scavalcare la tinozza di legno nella quale sono stati stipati. Polli, galline e capponi ti osservano ottusi, dimenandosi debolmente a testa in giù, tenuti legati per le zampe in mazzi scoccodanti. Un'enorme anatra ti fissa altera, accoccolata su uno strato di paglia, come se l'intero carrozzone fosse una sua esclusiva proprietà.

Non essendo interessato ad acquistare nessun animale da cortile fai per allontanarti, quando lo sguardo ti cade su una strana bestia che se ne sta rannicchiata nella sua gabbia all'altezza del tuo viso. Sulle prime lo avevi scambiato per un gatto, a causa delle dimensioni e della folta pelliccia grigio perla che lo ricopre. Osservando il muso allungato e squamoso, però, ti rendi però conto di avere davanti un animale sconosciuto: a giudicare dal muso e dalle zampe, libere dalla pelliccia, indovini possa trattarsi di un rettile, sicuramente non di origine Umana. Due grandi occhi viola pallido, privi di pupilla, ti osservano con un espressione straordinariamente intelligente. La bocca allungata, vagamente simile al becco di un rapace, mostra una doppia fila di dentini aguzzi che non lasciano dubbi su quale sia la dieta dell'animale.

"È un *Drago dal Becco Curvo*" dice una voce alle tue spalle. Si tratta di una donna anziana dalle guance cascanti. In mano tiene due capponi con il collo che ciondola innaturalmente. Probabilmente la donna ti stava tenendo d'occhio già da qualche tempo, aspettando che dimostrassi interesse per la sua mercanzia. "Viene dai territori Audaxiani. Loro, gli Audaxiani, dico, chiamano questa bestia *dryeik*. Lo allevano come un animaletto domestico. Cattura insetti e altri piccoli animali che infestano le abitazioni, è docile, affettuoso e fedele e tiene caldo la notte. Inoltre con la sua pelliccia si fanno manicotti, guanti e berretti di prim'ordine. Ho sentito dire anche che è molto saporito. Ma io non ho mai provato a cucinarmelo" vedendo la tua espressione non troppo convinta la donna abbassa la voce, come se stesse per rivelarti qualcosa di molto importante: "Sembra che i *dryeik* abbiano una capacità che rasenta il soprannaturale: infatti ovunque questi animali si trovino sono in grado di ritrovare il proprio padrone oppure il luogo che hanno eletto come propria dimora. Il loro senso dell'orientamento è infallibile. Cosa ne dici ragazzino? Un *dryeik* è molto meglio di qualsiasi gatto o cane tu abbia mai avuto e te lo metto solo a mezzo baiocco. Un affarone"

Torni a fissare gli occhi viola pallido del *Drago da Becco Curvo*, mordicchiandoti il labbro inferiore. L'animale ricambia il tuo sguardo con un espressione che non puoi non interpretare come *speranzosa*.

***Se vuoi puoi tentare una Prova su: FASCINO a difficoltà d10***
***Bonus**: Se possiedi la Competenza: **Buone Maniere** riduci la difficoltà di **-1***
*Se possiedi la Competenza: **Convincere,** riduci la difficoltà di **-2***
*Se superi la prova la donna accetta di venderti l'animale a **35 Cent**, ma non un soldo di meno.*
*Se invece fallisci la donna è irremovibile sul prezzo: **50 cent** o nulla.*
*Se decidi di comprare il* dryeik, *cancella i soldi dal tuo borsello e vai al **111***
*In caso contrario torna al **23***

## 140

Il chioschetto che vende oggetti sacri si rivela un semplice carretto a mano dipinto di nero. Nonostante il lungo saio che copre il proprietario dubiti che questi sia un vero accolito o un ostiario spedito da qualche prete per raggranellare soldi al mercato. Infatti l'aspetto disordinato dell'uomo, la barba incolta e l'abitudine di grattarsi di continuo le parti intime ti inducono a pensare che si tratti solo di qualcuno che tenta di guadagnare qualche soldo facendo leva sulla fede dei bravi cittadini di Termen.

Nel carretto a mano sono disposti alla rinfusa rosari in legno e in osso, croci di varie dimensioni prive dell'immagine del Redentore, un paio di libercoli con le preghiere da pronunciare lungo l'arco della giornata: *Mattutino, Vespri, Ora media* e *Compieta*. Fanno bella figura di se alcuni taccuini con gli inni, ma la maggior parte dello spazio è occupato da immagini dipinte su cartoncino raffiguranti i momenti salienti della vita e delle opere di alcuni importanti Santi Padri Mizariani, principalmente del Santo Padre Gregorio XX.

Vedendoti interessato l'uomo avvolto dal saio ti spiega che San Gregorio XX è il Patrono di Termen, per questo ha così tante immagini benedette di questo Santo Padre e così poche degli altri.

*Puoi acquistare i seguenti oggetti:*
***- Immagini di Gregorio XX** (P) - 5 Cent per 5 immagini*
***- Boccetta contente Acqua Santa** (P) - 20 Cent*
***- Rosario in legno** (P) - 15 Cent*
***- Croce in legno** (P) - 10 Cent*
***- Taccuino degli Inni** (P) - 10 Cent*
***- Raccolta di preghiere** (P) - 10 Cent*
***NOTA**: Etan al momento sta bighellonando in giro per la piazza e non è con te, per cui non puoi utilizzare i suoi spazi del equipaggiamento.*
*Se hai comprato qualcosa vai al **15***
*Se invece decidi di non comprare nulla torna al **23***

## 141

Con un salto ti getti dentro il carretto. Freneticamente afferri manciate di stracci e brandelli di vestiti coprendoti le gambe e il busto. Qualche straccio cade per terra ma non hai certo il tempo di fare le cose per con sottigliezza. Ti fermi solo quando senti le voci dei gendarmi vicine. Hai il terrore che un ginocchio o un piede spuntino dalla marea di stracci, tradendo la tua presenza, ma non puoi far altro che rimanere immobile e pregare.

"*Ehi*, stracciaio. Sposta questo carro!" intima la voce di un gendarme. Evidentemente queste guardie sono troppo fiacche per scavalcare l'ostacolo con un balzo.

La voce dello stracciaio proviene da sopra di te, forse si sta affacciando da una finestra, e non risuona per nulla intimorita: "*Oh*, ma che fretta avete. Ora ve lo sposto, calma!"

"Calma un corno" replica un altro poliziotto. "Stiamo inseguendo un fuggitivo. Muoviti!"

"Ci metto il tempo che ci metto" replica l'uomo. "Se volete fare più in fretta aiutatemi"

Dei passi si avvicinano al carretto, senti qualcuno afferrare le stanghe, quindi un grugnito sorpreso. Il carretto viene riabbassato e il silenzio si prolunga.

Una mano sposta dei vecchi vestiti lisi, scoprendoti il volto. Capisci il tuo errore un attimo prima di venire acciuffato e tirato fuori dal tuo nascondiglio: nel momento stesso in cui lo stracciaio ha tentato di sollevare il carretto ha percepito il peso in eccesso che non poteva essere spiegato in nessun altro modo che non per la presenza di qualcuno nascosto sopra.

*Vai al **27***

## 142

Slacciata la giacca e la camicia sottostante, estrai la **Lente d'argento**, ora danneggiata. Esamini l'oggetto con le mani che non smettono di tremare: Il proiettile deve aver colpito l'impugnatura della lente che ti ha regalato il signor Borodin e ne è stato deviato. Per fortuna la lente di finissimo cristallo è ancora intatta mentre l'impugnatura è ritorta e piegata a circa tenta gradi - il proiettile ha danneggiato i simboli sbalzati in oro e argento sopra - ma ti ha salvato da morte certa.

Le probabilità che succedesse una cosa simile sono una su... non sai neppure immaginarlo! Non puoi negarlo, la verità è che è appena accaduto un *miracolo*. Il Signore ha posato la Sua mano sulla tua testa. Dovrai riflettere attentamente a quanto successo oggi. Il Signore non elargisce miracoli con facilità. Probabilmente il fatto che tu sia ancora vivo fa parte di un Suo disegno.

*Subisci **1 Ferite Lieve** e perdi fino a **-3 Punti Vigore** (fino a un minimo di 1).*
*Aggiungi la dicitura (danneggiato) al nome dell'Oggetto: **Lente d'Argento**, che diventa quindi: **Lente d'Argento (danneggiato).***
*Il miracolo di cui sei stato oggetto ti fa recuperare fino a **+3 Punti Volontà**.*
*Dove si trova Alenn?*
*- In un **vicolo**, nascosto tra i relitti di mobilia? Vai al **162***
*- In una **cella**, nascosto sotto una branda? Vai al **163***

## 143

Finalmente scorgi un movimento. Qualcuno sta correndo dal fondo del vicolo. È Patro. I ragazzi della banda lo accolgono festanti, persino l'acida ragazzina spreca un sorriso nel vederlo di ritorno.

Patro sta ancora mostrando a tutti il suo bottino: due zoccoli, una scarpa da risuolare e una manciata di chiodi da ciabattino, quando ecco tornare anche Etan. Ha un'aria trafelata, ma per lo meno ma non è inseguito da nessuno. Tiri un profondo sospiro di sollievo.

Il tuo amico mostra il suo bottino: una manciata di noci, una mela dalla buccia grinzosa e mezza dozzina di arance, talmente piccole e rinsecchite che viene da domandarsi se ci sia della polpa sotto la buccia,

"Questa frutta è poca e fa anche schifo" sentenzia la ragazzina. "Per me il ragazzo ricco ha perso e dobbiamo farci pagare quello che avevamo stabilito"

"*Ehi*, la roba recuperata dal mio amico non sarà gran che" intervieni, scoccando un'occhiata astiosa verso la ragazzina. "Ma anche quello del vostro capo fa un bel po' schifo, non trovate?"

Con tuo stupore Patro reagisce alle tue parole con una risata. "In effetti tra tutti e due non abbiamo fatto una gran figura" ammette.

"Potremo dire che sono pari?" propone un ragazzo del gruppo, senza distogliere lo sguardo dalla frutta che Etan stringe al petto.

"Anche se fosse" replica la ragazzina. "Pari non vuol dire aver vinto. L'offerta di Patro era generosa, no? Se il ragazzo ricco vinceva poteva andarsene via, ma se non vinceva gli avremmo preso i soldi per aver invaso il nostro territorio"

"Si era detto se avessi *perso*!" ribatte Etan "Se siamo arrivati pari *non ho perso*"

"No! Si era detto se *vincevi*. Se siete arrivati pari *non hai vinto* e quindi ora ci dai i soldi e le piume!"

"Basta!" Interviene Patro. "Metteremo la faccenda ai voti. Avanti, chi pensa che il ragazzo ricco debba pagare pedaggio alzi la mano tutti gli altri tengano la mano giù"

La manina sudicia della ragazza scatta in aria mentre quella di Patro rimane infilata in una tasca.

*Lancia un d8. Se hai la Competenza: **Empatia**, aggiungi **+1** al risultato. Quanto hai ottenuto?*

*- **3 o meno** cancella immediatamente **-20 cent** dal tuo borsello, segnati il codice: **DP-p** e vai al **112***

***[NOTA:]** se non hai 20 cent nel borsello vai invece al **154***

*- **4 o più** vai al **158***

## 144

Volti Etan, mettendolo supino. Osservi impotente i suoi occhi velarsi. Dalle mascelle contratte esce della bava schiumosa che gli cola lenta lungo il collo. Rimani a guardare Etan per quasi un minuto, la mente svuotata. Poi ti alzi, guardandoti intorno. La stanza pare sfocata, come se fosse calato un banco di nebbia. Solo in un secondo momento ti rendi conto di avere gli occhi pieni di lacrime. Inciampando nei tuoi stessi piedi raggiungi la porta d'ingresso. Armeggi intorno al chiavistello per un tempo che ti pare infinito prima di riuscire ad aprirlo.

Trascinando Etan per le braccia esci nella via. Sei così sconvolto che non riesci neppure a chiedere aiuto. Marcio e i suoi compari non ci sono e così rivolgi occhiate supplichevoli alle donne sedute lungo i due lati della via. Alcune volgono lo sguardo da un'altra parte, altre scuotono la testa. Solo una, mossa a pietà, si risolve ad alzarsi dalla sua seggiola. Prima che possa raggiungerti, però, un fischio improvviso la immobilizza. Una voce sola si leva lungo la via: "Gendarmi!"

All'unisono tutte le prostitute si rifugiano nei propri bugigattoli, in un concerto di catenacci tirati. La donna che ti si era avvicinata esita un attimo, quindi mormora: "Ci penseranno loro. Che Dio vi aiuti, bambini" quindi si fa un frettoloso segno della croce e in un turbine di sottane si va a chiudere nel suo monolocale.

Un rumore ritmato di passi, stivali chiodati sull'acciottolato, si avvicina. Un drappello di quattro gendarmi irrompe nella via. Indossano le divise grigie e i larghi cappelli dei gendarmi vaticani. Stringono in pugno il tradizionale manganello nero che contraddistingue questo corpo di polizia.

*Perdi fino a **-2 Punti Volontà** e **-2 Punti Vigore** (fino a un minimo di 1)*
*Etan subisce **2 Danni**, aggiorna il suo Stato di Salute.*
*Se Etan è morto vai all'**84***
*In caso contrario fatti soccorrere dai gendarmi al **133***

## 145

Alzando gli occhi al cielo ti rendi conto di quanto tempo sia trascorso. Un campanile ha battuto le ore, poco fa, ma tu, intento com'eri ad osservare le merci di una bancarella, non hai prestato orecchio al numero di rintocchi. Ti sollevi sulla punta dei piedi, per individuare Etan tra la rada folla. Quello che scorgi, però, ti fa dimenticare il problema dell'orario: un drappello di quattro gendarmi sta attraversando la piazzetta. Le loro uniformi grigie con il largo cappello nero e il manganello del medesimo colore che gli pende al fianco non lasciano dubbi, sono in servizio. I gendarmi stanno venendo dritti verso di te e, nel rendersi conto che li hai individuati, accelerano ulteriormente l'andatura.

Un nodo allo stomaco ti assale. In mezzo alla povera gente della piazzetta la ricca uniforme di gala di Vajerlsan deve aver risaltato come un faro nella nebbia.

*Non posso farmi arrestare!* Il pensiero ti scuote. Se venissi preso la tua *escursione* per Termen verrà riferita al capitano dello *Spada del Signore* e, da lì, finirà sulla scrivania del Rettore di Vajerlsan che potrebbe non ammetterti in accademia.

Senza esitare ti volti, schivi una donna con una cesta sulla testa, e ti precipiti verso gli stretti vicoli oscuri che si diramano dalla piazzetta.

*Fuggi al **97***

## 146

Un paio di uomini stazionano in fila davanti al tavolo dell'uomo vestito di nero. Alle spalle di questi c'è un Audaxiano a torso nudo con le possenti braccia incrociate sul petto villoso. Incuriosito ti accodi alla breve fila, allungando il collo per capire cosa stia succedendo. L'uomo in cima alla fila sta discutendo animatamente per qualcosa che non riesci a capire. Un basso grugnito e un movimento appena accennato dell'Audaxiano bastano a mettere fine alla discussione e a farlo fuggire via. L'uomo davanti a te si accosta al tavolo e vi appoggia sopra una pipa dal lungo stelo e dal fornelletto intagliato nelle sembianze di un volto barbuto.

L'uomo vestito di nero osserva attentamente la pipa, rigirandosela tra le mani, prima di dire: "Bello. Ti do dieci centesimi e una ricevuta a due mesi"

L'uomo davanti a te non sembra soddisfatto ma non accenna nessuna lamentela. Si limita a prendere le due monete da cinque e un foglietto che l'uomo in nero gli porge. Si lascia cadere le monete in tasca. Nell'allontanarsi lo vedi appallottolare il pezzo di carta e gettarlo per terra.

"Allora, ragazzo, hai qualcosa da impegnare?"

La voce dell'uomo ti fa sussultare, riporti l'attenzione su di lui. Un banco dei pegni ambulante! Ecco che cos'è il tavolino che hai davanti. Spesso, per riuscire a tirare avanti, le famiglie più povere ricorrono ai banchi di pegno dove portano oggetti ricevendone in cambio una piccola somma in denaro e una ricevuta. Se entro il tempo indicato dalla ricevuta si riesce a restituire la somma allora si riottiene indietro l'oggetto impegnato, in caso contrario questo diviene proprietà del Banco.

"Ma... l'uomo che è appena andato via ha gettato via la sua ricevuta" balbetti stupidamente.

Per tutta risposta l'uomo in nero scuote le spalle. "Allora vorrà dire che è un ladro e non ha intenzione di riscattare la merce. A me non interessa! Tu, piuttosto, hai qualcosa che vuoi impegnare?"

*Se vuoi vendere qualcosa ecco la lista degli oggetti che potresti avere con te e i relativi prezzi (Etan è da qualche parte a bighellonare nella piazza per cui non puoi vendere oggetti inseriti nel suo Inventario).*

***Nota**: Per un solo oggetto, ogni volta che visiti questo paragrafo, puoi tentare una **Prova su FASCINO, la difficoltà è d10** se superi la prova allora considera il prezzo espresso tra parentesi.*

***Tabacchiera Pregiata** - 40 cent (50)*
***Set da Barba** - 5 Cent (7)*
***Coltello a Serramanico** - 6 cent (8)*
***Coperta Militare** - 2 Cent (3)*
***Breviario** - 4 Cent (7)*
***Pistola** - 180 Cent (200)*
***Scatola munizioni e Capsule** - 15 Cent (18)*
***Baionetta** - 25 Cent (30)*
***Materiale per Scrivere** - 15 Cent (20)*

*Quando hai terminato di mettere in pegno i tuoi oggetti vai al **23**.*

## 147

Questo banco è indubbiamente il più colorato, il più grande e il più frequentato di tutto il mercato. Si tratta di un gazebo di stoffa, eretto a ridosso di un carrozzone colorato. All'interno rotoli di stoffa, tessuti e vestiti fanno bella figura di se. Ti aggiri osservando rotoli di stoffa da pochi centesimi al metro appoggiati vicino a tessuti in broccato provenienti da Ophir o in seta di Rezzio. In terra, dentro a vasi dipinti, ci sono piume, perline, scialli traforati e veli trasparenti per i quali numerose donne stanno mercanteggiando. Vestiti di ogni taglia, foggia e colore pendono dal soffitto del gazebo fatto di canapi intrecciati. Ad entrarvi in mezzo pare di penetrare in un folle bosco al contrario in cui perdersi.

Perdi qualche tempo ad osservare la miriade di cose esposte ma alla fine devi ammettere che non hai bisogno di nulla. Nel tuo baule, sul dirigibile, hai molti più vestiti di quanti pensi ti possano servire. Andare a comprare qualcos'altro sarebbe solo un inutile spreco di denaro.

*Se hai segnato il Codice:* ***DP-p*** *vai subito al* ***38***

*In caso contrario tornartene al* ***23***

## 148

"Non siate stupidi" dici, sforzandoti di controllare il tremito nella voce. "Se provate a derubarmi vado dritto alla prima gendarmeria e mi assicurerò che entro sera veniate tutti rinchiusi in un Nido del Signore. Luogo nel quale, tra l'altro, dovreste già trovarvi!" Alle tue parole l'espressione conciliante scompare dal volto di Patro e tutti gli occhi si puntano su di te, timorosi. Hai colpito nel segno! "Voi siete già fuggiti da un Nido, giusto?" esclami, illuminato dalla felice intuizione. Alcuni ragazzi annuiscono automaticamente.

I Nidi del Signore sono strutture statali nei quali i bambini abbandonati, o senza una famiglia, vengono rinchiusi fino alla maggiore età. Là i sacerdoti si occupano di sfamarli e di dargli un educazione cattolica, il tutto a spese dello Stato. Fino a cinque secondi fa, prima di vedere gli sguardi angosciati di quei ragazzi, non avevi idea che potessero essere anche dei luoghi spaventosi. Di sicuro ora sei intenzionato a sfruttare questa informazione a tuo vantaggio.

"Io mi chiamo Alenn da Morante. Mio padre è un consigliere del Santo Padre. Capite? Se mi fate del male o mi derubate i gendarmi non vi daranno pace. Vi braccheranno ovunque, catturandovi fino all'ultimo e vi chiuderanno nel Nido fino alla maggiore età"

Patro si guarda intorno. Alle sue spalle la banda ondeggia, incerta. Già senti il sapore dolce del trionfo, quando la voce acuta della ragazzina esclama: "Non statelo a sentire, imbecilli!" sibila. "Ci sta mentendo. E' solo un ragazzino e nessuno lo starà a sentire. Io dico di dargli addosso e prendergli tutto"

"Ma, Mariana... io non ci voglio tornare al Nido" piagnucola uno dei ragazzetti.

"E non ci tornerai!" risponde lei, spazientita. "Questo qui sa solo chiacchierare e basta. Non succederà nulla, ve lo dico io!" poi, rivolgendosi capobanda, continua: "E tu smettila di fartela addosso, Patro"

"*Ehi!* Io non..."

"Sei il nostro capo, no? Dimostralo! Fai vedere che hai le palle. O ci danno il

doppio di quello che gli avevamo chiesto oppure li facciamo neri"

*Maledetta!* Ti trovi ad odiare con tutte le tue forze la ragazzina bionda. Avevi Patro e la sua banda di pezzenti praticamente in pugno, prima che quella ci mettesse bocca. Ora invece la determinazione fa nuovamente capolino sul viso sporco di fuliggine del capobanda.

*Vuoi tenere duro e minacciare ancora Patro e la sua banda di rappresaglie se non ti lasceranno in pace? Vai al **37***

*Vuoi pagare il doppio di quanto richiesto? In questo caso cancella **-40 Cent** dal borsello e segnati il codice: **DP-p** e vai al **112***

*Vuoi sfidare Patro a risolvere la vostra divergenza con un duello? Vai al **167***

## 149

Su un tappeto variopinto, appoggiato direttamente sul selciato, sono disposti in bell'ordine una ventina di contenitori in vetro dalle forme esotiche. La maggior parte di queste fiale contengono liquidi meravigliosamente colorati ma in un paio c'è della sabbia mentre in un altro quella che sembra lanugine, un altro ancora è apparentemente vuoto. Ma la cosa che più attira la tua attenzione è il venditore stesso: l'uomo siede a gambe incrociate davanti al tappeto, sopra ad una piccola stuoia in vimini, la sua pelle è incredibilmente scura, ha una tonalità che non avevi mai visto. Indossa un paio di pantaloni a sbuffo color canapa, fermati da lacci rossi e gialli appena sotto le ginocchia e una semplice camicia bianca aperta sul petto glabro. In testa porta il più strano copricapo che tu abbia mai visto, sembrerebbe fatto di strisce di stoffa abilmente intrecciate tra di loro.

La reale natura del venditore ti si manifesta improvvisamente, non appena la tua mente riesce a mettere assieme tutto quello che stai vedendo, dandogli un significato compiuto: quello che stai osservando è un Ophiriano! Non avresti mai immaginato di vedere un musulmano all'interno dei confini dell'Impero. Forse si tratta di un rinnegato. Pensi, con il cuore in tumulto. Sì, deve trattarsi certamente di un convertito, altrimenti non potrebbe certo starsene qui, in mezzo a tanti bravi cristiani, no?

L'uomo solleva gli occhi, definiti da una linea nera tracciata sulla palpebra inferiore. Sorride, affabile. Il contrasto di quei denti bianchissimi con la pelle nocciola è fortissimo e serve a confonderti ancor di più. "Immagino che tu sia troppo giovane per cercare un filtro d'amore, mio giovane *arkadash*" dice, la sua voce ha una forte inflessione musicale, più che parlare sembra che declami una poesia oppure che stia per intonare una canzone. "Eppure sento che tra le cose che vendo ve ne sono alcune che potranno aiutarti nei giorni a venire"

*Ti volti e fuggi, senza parlare con questo probabile infedele? Vai al **23***

***Nota**: Se ora te ne vai ricorda che non potrai tornare una seconda volta a questo banchetto.*

*Inghiotti il groppo che senti in gola e cerchi di capire cosa venda quest'uomo? Vai al **59***

## 150

Un fischio lacera l'aria. Tutti reagiscono all'unisono. "Merda! I gendarmi!" grida Garùlo, allontanandosi da Etan.
Marcio e altri due avventori scompaiono rapidi in un vicolo. Gli altri afferrano i tavolacci e le sedie e si precipitano dentro la taverna la cui porta viene serrata.
Etan ti si avvicina. Rimanete attoniti a fissarvi nel centro della piazzola vuota. Un rumore ritmato di passi, stivali chiodati sull'acciottolato del vicolo, vi si avvicina.
"Cacchio, Alenn" mormora Etan, sbiancando in volto.
"Cosa c'è?" rispondi, pensando che questi cavolo di gendarmi potevano anche arrivare un po' prima e non aspettare che i malavitosi di Termen finissero di rubarti tutti i soldi.
"Ma non capisci?" dice Etan, afferrandoti per le spalle. "Guarda come siamo vestiti! Se ci catturano ci porteranno in gendarmeria..."
Improvvisamente capisci il perché della agitazione di Etan. Una volta identificati verrete affidati ai militari del dirigibile che provvederebbero a fare rapporto al capitano. La vostra scorribanda nei vicoli di Termen verrà comunicata al rettore di Vajerlsan, che potrebbe rifiutarvi l'accesso in accademia, e ai vostri padri che vi leverebbero la pelle di dosso dalle frustate.
Un drappello di quattro gendarmi irrompe nello slargo. Indossano le divise grigie della gendarmeria vaticana con i larghi cappelli e il manganello nero alla cintura.
Approfittando dell'istante di stupore della pattuglia ti volti e, con Etan alle calcagna, scappi attraverso i vicoli.

*Vai all'**11***

## 151

*Lancia un d6. Quanto hai ottenuto?*
***- 1 o 2:** vai al **168***
***- 3 o più:** vai al **31***

***Par.152**: Scorgi un paio di gambe calzanti eleganti scarpe in pelle, perfettamente lucidate, accostarsi a quelle con gli stivali infangati.*

## 152

Un rumore di passi ti fa sobbalzare. Vedi due stivalacci infangati comparire davanti al tuo ristretto campo visivo. Non si direbbero gli stivali de ordinanza dei gendarmi. Nonostante questo se ora ti facessi vedere ti troveresti a dover rispondere a troppe domande. Anzi, come minimo quello potrebbe richiamare le guardie. Molto meglio rimanere dove ti trovi e aspettare che tolga le tende.

Dopo pochi minuti un altro rumore di passi e il ticchettare della punta metallica di un bastone sul selciato ti avvisa che si sta avvicinando qualcun altro. Scorgi un paio di gambe, questa volta calzanti eleganti scarpe in pelle, perfettamente lucidate, accostarsi a quelle con gli stivali infangati.

"Sei in ritardo" grugnisce con voce roca il primo arrivato.

"Scusate mi ero perso. Questi vicoli sono... piuttosto..."

"Pericolosi, soprattutto per uno come te vestito!""

"Ma... ho messo il mantello..."

"Sì, da dieci baiocchi il mantello. Dannato stupido!"

I due interlocutori. Sono talmente vicini che, se allungassi un braccio, potresti toccargli le gambe, ma un qualsiasi movimento ti farebbe scoprire. Invece adesso ti scopri improvvisamente interessato a quella conversazione.

"Comunque sia, facciamo presto, mi aspettano al Rifugio per la cena..."

"Il tempo che ci vuole ci prendiamo!" ribatte secco l'altro.

"Io... ascolto"

"Semplice, è. A *Vajherssam vai* e il tuo lavoro fai. Solo che ora tu occhi e orecchie sei del padrone mio. Tutto devi vedere e ascoltare. Tutto, soprattutto sui colleghi tuoi. Altri ordini riceverai, poi"

Quasi non riesci a trattenere un'esclamazione sorpresa. Hai appena riconosciuto l'uomo che sta parlando: si tratta quello sgradevole Audaxiano che, durante il pranzo, aveva fatto quegli strani e incomprensibili discorsi a te e ai tuoi amici.

"È piuttosto vago, signore..." balbetta l'altro. "Se mi dicesse chi è il suo padrone o... o chi devo controllare o... esattamente cosa si aspetta da me, io..."

Con un passo deciso l'Audaxiano si accosta al suo interlocutore. "Se tu a sapere vieni il nome del padrone mio, allora ucciderti devo, capisci?"

"Io... se si tratta solo di tenere gli occhi aperti... se mi garantite che... che non dovrò compiere atti... atti..."

L'Audaxiano estrae qualcosa da una tasca, senti l'inconfondibile rumore dei baiocchi d'oro che tintinnano, i balbettii dell'altro s'interrompono di colpo. "Nulla che tu non vuoi fare ti chiederemo... ora, questi, li vuoi?"

Non ascolti la risposta dell'altro uomo perché il tuo sguardo è catturato da un fogliettino che è caduto in terra quando l'Audaxiano ha tirato fuori il sacchetto di monete d'oro, andando ad appoggiarsi al suo stivale. Con il cuore che galoppa impazzito osservi il pezzetto di carta. Potresti allungare un braccio per raccoglierlo... quei due stanno complottando qualcosa che riguarda Vajerlsan e su quel foglietto potrebbe esserci scritto qualcosa di importante. Però sei conscio che un qualunque movimento potrebbe farti scoprire.

*Vuoi allungare un braccio e recuperare il foglio? Vai al **68***

*Preferisci rimanere immobile e ascoltare la discussione tra i due? Vai al **49***

## 153

Segui il ragazzo cencioso fuori dal vicolo e poi giù, in direzione della piazzetta che lui ha detto chiamarsi dell'Ascensione. Infatti è proprio sotto un edicola votiva raffigurante l'Ascensione del Cristo che vi fermate ad osservare la situazione. Guardi la piazzetta a forma di rombo allungato, sotto le logge lungo il suo perimetro sono stati allestite una decina di bancarelle, un'atra mezza dozzina è sparpagliata tra le logge e il pozzo centrale. I commercianti magnificano ad alta voce la qualità delle proprie merci, oppure contrattano animatamente sul prezzo.

Patro si appoggia disinvoltamente alla tua spalla, sussurrandoti: "Bene. Vedi il banchetto in fondo sulla destra? Il penultimo, quello con il panzone con i baffoni? Vende frutta e granaglie provenienti da sud, roba costosa, e il baffone è un gran bastardo. La settimana scorsa si è rifiutato di fare la carità a Settimio" vedendo il tuo sguardo, per nulla partecipe, spiega: "Settimio è uno che oggi non hai visto. Ha una gamba sola, l'altra l'ha persa a quattro anni sotto un carro e ha una faccia che ti vien voglia di piangere solo a vederla. Uno che non si fa commuovere da Settimio è davvero un gran bastardo!" annuisci, ma Patro già ti sta già indicando un altro banchetto. "Il Ciabattino, quello dall'altra parte della piazza, vende e ripara scarpe stivali e borse di cuoio. Due mesi fa per scacciarmi mi ha lanciato un sasso... guarda:" Patro si scopre la schiena. Osservi con un certo ribrezzo una brutta cicatrice slabbrata. Evidentemente nessuno ha provveduto a mettere dei punti ed è un miracolo che la ferita non si sia infettata, uccidendo il ragazzo.

"Allora la sfida è semplice" continua Patro con gli occhi che brillano di eccitazione. "Uno di noi va dal panzone e l'altro dal ciabattino. Chi riesce a prendere più roba vince... *ehi*, non è che ti aspettavi un duello all'arma bianca o qualcosa del genere, vero?" In effetti avevi proprio immaginato una cosa del genere. Ormai però è troppo tardi per tirarsi indietro, anche se lo vorresti tanto. "A te la scelta, ragazzo ricco" conclude Patro. "Scegli chi sarà il tuo bersaglio. Io andrò dall'altro"

Cercando di non pensare a cosa potrebbe dire tuo padre se sapesse quello che stai per fare, concentri la tua attenzione sulla piazza e sui due commercianti.

***Effettua una prova su: PERCEZIONE più LOGICA, la difficoltà è d10+d8***
***Bonus:*** *Se possiedi la Competenza:* ***Tattica & Strategia*** *diminuisci la diff.di* ***-2***
*Se possiedi la Competenza:* ***Empatia*** *diminuisci la difficoltà di* ***-2***

*Se superi la prova vai all'****80***
*In caso contrario decidi chi vuoi provare a derubare:*
*- Vuoi derubare mercante che vende frutta e granaglie? Vai al* ***105***
*- Preferisci derubare il Ciabattino? Vai al* ***21***

## 154

Patro rimane a fissare l'interno del tuo borsello per un tempo che sembra lunghissimo. La prima a reagire è la maledetta ragazzina che lancia un urlo da far accapponare la pelle, quindi puntandovi contro un unghia sporca esclama: "Ci avete preso in giro. Siete dei pezzenti e ci avete fatto perdere tempo. Teneteli fermi!"

Patro si limita ad annuire, cupo.

Provi a divincolarti per un po' prima di rinunciarci. I ragazzi sono troppi e dopo

aver ricevuto alcuni irritati colpi nelle costole capisci che tentare di liberarsi è inutile. Patro fa scomparire nei meandri della sua immensa giacca i pochi soldi presenti nel tuo borsello mentre la ragazzina vi prende le piume dei vostri cappelli.

Patro e la ragazza discutono animatamente per un altro minuto. Lei vorrebbe rubarvi i vestiti, per ripagare il tempo che le avete fatto perdere. Per fortuna il capobanda non è d'accordo. Continua a ripetere che la sua non è una banda di ladri. Alla fine si accordano così: voi non verrete spogliati però la ragazza potrà ordinare di picchiarvi un po'. Non troppo, giusto qualche colpo per ripagarla della delusione.

Il primo cazzotto ti toglie il fiato, gettandoti per terra. La banda di Patro si diverte a prendervi a calci e a schiaffi per qualche minuto prima di venire richiamata all'ordine da Patro. Durante tutto il tempo la ragazzina osserva la scena con occhi luccicanti, senza alzare una mano su di voi.

Mentre i passi della banda di Patro si allontanano puoi finalmente tirarti su dal tappeto di muffa che copre il selciato. In effetti i ragazzi ci sono andati leggeri e non si sono accaniti troppo. Nonostante questo ti fanno male le costole e un braccio, là dove un calcio ti ha colpito un nervo. Il peggio è che i vestiti di gala dell'accademia sono tutti sporchi e in disordine.

*Lancia un d6 e aggiungi l risultato il tuo punteggio di ROBUSTEZZA. Se possiedi la Competenza:* ***Tempra****, aggiungi* ***+1*** *al risultato. Quanto hai ottenuto?*

*-* ***5 o meno****: subisci* ***1 Ferita Lieve*** *e* ***-3 Punti Vigore*** *(fino a un minimo di 1)*

*-* ***6 - 8****: subisci* ***-3 Punti Vigore*** *(fino a un minimo di 1)*

*-* ***9 o più:*** *subisci* ***-1 Punti Vigore*** *(fino a un minimo di 1)*

*Cancella tutti i soldi che avevi nel Borsello, quindi segnati un Codice:* ***DP-p*** *e vai al* ***131***

## 155

***Effettua una Prova su: DESTREZZA, la difficoltà è d10***

***Bonus:*** *Se Possiedi la Competenza:* ***Atletica*** *diminuisci la difficoltà di* ***-2***
*Se Possiedi la Competenza:* ***Equilibrio*** *diminuisci la difficoltà di* ***-2***

***Malus:*** *Se hai con te la SACCA da VIAGGIO, con dentro almeno un oggetto, aumenta la difficoltà di* ***+1***

*Se superi la prova, scavalca il muro al* ***100***
*Se invece fallisci, vai al* ***27***

## 156

Dopo una lunga ed estenuante contrattazione riesci a strappare il prezzo di quaranta centesimi. Il ciabattino si lamenta, assicurando che, a quella cifra, riesce a malapena a ripagarsi del materiale utilizzato ma non certo delle ore di amorevole lavoro che ha speso su questi meravigliosi stivali. Lo ascolti appena, detergendoti il sudore dalla fronte. Non immaginavi che contrattare fosse così dannatamente faticoso. Sessanta centesimi rimangono comunque una cifra importante, almeno per il tuo borsello, tanto più se spesi per un paio di stivali che non ti servono assolutamente a nulla e che ti consentiranno di non pagare un pizzo che sarebbe stato nettamente inferiore. Inoltre ti rendi conto che hai perso un sacco di tempo a ed è ormai è ora che torni indietro. Non c'è più tempo per tentare un furto con destrezza, insomma.

*Se hai i soldi per farlo e vuoi comprare gli stivali cancella* ***-40 Cent*** *dal tuo borsello e vai al* ***77***

*Altrimenti rinunci agli stivali e te ne torni indietro a mani vuote al* ***136***

***[Solo se possiedi l'Oggetto: Coltellino intagliato o Passpartout di Nergorio]***
*Afferri gli stivali e te la dai a gambe vai all'****8***

## 157

La ragazza si prostra, letteralmente, ai tuoi piedi, singhiozzando ringraziamenti smozzicati e frasi incomprensibili. Intuisci vagamente una lacrimevole storia riguardante sua madre, malata, e uno strozzino particolarmente avido. Non ti sei mai sentito così imbarazzato in vita tua. Ti sembra di avere piantati addosso gli occhi di tutti. Borbottando qualche frase di convenienza ti allontani dalla stuoia e dalla ragazza in lacrime.

*Conscio di aver fatto il tuo dovere di buon cristiano nell'elargire la tua pietà a quella poveretta guadagni fino a* ***+1 Punto Volontà.***

*Se possiedi l'Oggetto:* ***Croce di Madreperla*** *guadagni un ulteriore* ***+1 Punto Volontà****.*

***Nota****: Non puoi tornare una seconda volta a questo banchetto.*

*In ogni caso vai al* ***23****.*

## 158

Lentamente una mano si solleva, altre due tremolano, incerte, quindi si riabbassano. La ragazzina sta scoccando occhiate assassine a destra e a manca ma la presa di posizione di Patro, che continua cocciutamente a tenere la mano in tasca, sortisce il suo effetto.

Dopo qualche secondo il capobanda esordisce: "Direi che la votazione è chiara: pari non vuol dire aver perso. Da adesso siete autorizzati a girare come volete per il quartiere" quindi aggiunge, alzando minacciosamente un dito: "Non allontanatevi, però. Non posso garantirvi la sicurezza se sconfinate nel quartiere delle Lavandaie o in quello dei Conciatori. Lì potreste incontrare le bande di Gioachim o del Guercio. Gentaglia che vi deruberebbe di tutto"

Detto questo si volta per andarsene. Esita un attimo prima di girarsi nuovamente. Per un orribile attimo hai la certezza che ci abbia ripensato e che ora vi deruberà di tutto quello che avete. Con tua sorpresa, invece, Patro si limita a chiedervi: "Sentite, noi stiamo andando a un torneo di biglie al cantiere, volete venire con noi?"

Lanci un occhiata a Etan che si limita a stringersi nelle spalle.

*Se accetti vai al **78***

*Se invece preferisci passare diversamente il tuo pomeriggio decidi cosa altro fare al **131***

## 159

Slacciata la giacca e la camicia di lino sottostante, estrai la **medaglia al valore**, ora deformata là dove il proiettile l'ha colpita. Esamini l'oggetto con le mani che non smettono di tremare: la medaglia è tutta ammaccata e il profilo augusto di San Gregorio XXIII è ormai irriconoscibile. A parte un grosso livido che ti si sta già formando all'altezza del cuore, non hai alcuna ferita... sarà un'impressione ma per un attimo ti sembra di sentire nelle narici l'odore intenso di colonia e polvere da pipa che accompagnava sempre tuo nonno.

Stringi con forza la medaglia danneggiata. Non puoi negarlo, la verità è che lo spirito di tuo nonno ti ha protetto da morte certa. Immediatamente correggi quel pensiero blasfemo: in realtà si deve essere trattato di un *miracolo*. Il Signore - che è l'unico a poter compiere miracoli - ha posato la Sua mano sulla tua testa, salvandoti. Ma sei comunque sicuro che lo abbia fatto per intercessione di tuo nonno che ora dimora in cielo al Suo fianco. Dovrai riflettere attentamente su quanto successo oggi. Il Signore non elargisce miracoli con facilità. Probabilmente il fatto che tu sia ancora vivo fa parte di un Suo disegno.

*Subisci **1 Ferita Lieve** e perdi fino a **-2 Punti Vigore**.*

*Aggiungi la dicitura (danneggiato) al nome dell'Oggetto: **Medaglia al Valore,** che diventa quindi **Medaglia al Valore (danneggiato).***

*Il miracolo di cui sei stato oggetto ti consente di recuperare fino a **+4 Punti Volontà**.*

*Dove si trova Alenn?*

*- In un **vicolo**, nascosto tra i relitti di mobilia? Vai al **162***

*- In una **cella**, nascosto sotto una branda? Vai al **163***

## 160

Riapri gli occhi di scatto, emettendo un gemito. Ti appoggi a un gomito. Nel metterti seduto gemi più forte. Il torace ti duole, ma la cosa passa in secondo piano, rispetto al fatto, sorprendente, di essere ancora vivo. Dell'Audaxiano non c'è nessuna traccia, sicuramente se n'è andato via di gran fretta, subito dopo averti sparato, per timore che la detonazione attirasse qualcuno. Pensava di averti ucciso. In effetti dovresti essere morto. Tastandoti il petto, all'altezza del cuore, la tua mano incontra un foro bruciacchiato, con dita impacciate ti slacci la giacca...

*Qual era l'oggetto che avevi ADDOSSO?*
*Hai l''**Attestato culturale**? Vai al **169***
*Hai la **Croce di Madreperla**? Vai al **106***
*Hai la **Medaglia al Valore**? Vai al **159***
*Hai la **Lente d'Argento**? Vai al **142***
*Hai il **Coltello Intagliato**? Vai al **10***
*Hai il **Passepartout di Nergorio**? Vai al **55***

## 161

Marcio è rallentato dalla Botta. Dal modo in cui maneggia il coltello però intuisci rimane ugualmente pericoloso. Inoltre è molto più grosso di te e, indubbiamente, più spietato. Gli avventori osservano la scena ridacchiando, con gli occhi velati dall'allucinogeno. Provi ancora a pungolare il tuo amico con la punta dello stivale ma è inutile. Etan non accenna nessuna reazione.

Non hai alternative, devi combattere.

*Puoi estrarre un'arma che sia: ADDOSSO o nella CINTURA, tra le seguenti:* ***Coltellino a Serramanico (o coltellino Intagliato), Coltello da cucina, Baionetta.***

*Decidi se e quale arma estrarre, quindi:*

***Effettua una Prova su: DESTREZZA più PERCEZIONE, la diff. è d10+d10***

***Bonus:*** *Se stai usando un arma bianca e possiedi la Competenza:* ***Armi Bianche*** *riduci la difficoltà di* ***-3***
*Se stai combattendo a mani nude e possiedi la Competenza:* ***Lotta*** *riduci la difficoltà di* ***-2***

***Malus:*** *Se stai combattendo a mani nude ma NON possiedi la Competenza:* ***Lotta*** *aumenta la difficoltà di* ***+2***

*Se superi la prova, vai al **115***
*Se la fallisci, vai al **22***
*Se fallisci e la differenza tra il tuo punteggio e il risultato dei dadi è di 7 o maggiore vai al **108***

## 162

Ti allontani lungo le stradine tortuose della Termen bassa, sussultando ad ogni suono. Hai il terrore che l'Audaxiano sia ancora in giro.

Un rumore di persone e ruote di carri sul selciato ti attira. Con un tuffo al cuore

per il gran sollievo scorgi una via trafficata scorrere perpendicolare al vicolo in cui ti trovi. Il tuo sollievo aumenta ancora di più quando riconosci una casa dipinta di giallo che aveva già attirato la tua attenzione qualche ora prima, mentre con il resto degli studenti stavi salendo la collina in direzione della Cittadella. Ripercorri la via, fino a sbucare nella piazzetta. I banchetti del mercato sono ancora al loro posto. I pochi acquirenti del primo pomeriggio si sono moltiplicati tanto che ora, con il sole al tramonto che colora di rosso il cielo e i tetti di ardesia delle case, una fitta folla occupa la piazza. Raggiungi il vicolo nel quale tu e Etan avete abbandonato la colonna e dove avete incontrato la banda di Patro. Ora è deserto. Ti accosti ad un muro, immergendoti nelle ombre che vanno addensandosi. Aspetti.

Dopo un quarto d'ora una sagoma trafelata svolta l'angolo, imboccando il vicolo con tale foga che quasi ti finisce addosso.

"ALENN!" l'urlo belluino ti fa fare un salto di un metro. Un attimo dopo Etan ti abbraccia così forte da soffocarti. "Ma si può sapere che fine hai fatto? È mezzo pomeriggio che ti cerco. Meno male che ho pensato di tornare qui. Ormai quei perdenti dei nostri compagni di scuola staranno ridiscendendo la collina. Avevo paura che ti fosse accaduto qualcosa. Si può sapere dove ti eri cacciato? Se mi rifai un'altra volta lo scherzo di scomparire in questo modo..."

Sei così contento di rivedere il tuo amico che non provi nemmeno a frenare il suo diluvio di parole. Etan si azzittisce da solo qualche minuto dopo, inclina la testa di lato, facendoti cenno di tacere, come se fossi stato tu a far cagnara fino ad adesso. Un vocio e il rumore di una moltitudine di passi si sta avvicinando. Etan si accosta all'angolo. Sbircia verso la via principale, quindi ti fa cenno di stare pronto.

"Ora sta zitto, Alenn. Mi racconterai tutto dopo. Segui me!"

Due minuti dopo vi siete ricongiunti alla colonna degli studenti. Tutti stanno vociando allegramente, raccontandosi la propria giornata, quello che hanno fatto e quello che hanno visto. Anche tu vorresti tanto poter raccontare ai tuoi amici quello che ti è successo e, in particolar modo, del dialogo che hai origliato. Devi però morderti la lingua. Questo non è né il momento né il luogo adatto per parlare di certe cose.

Tu e Etan fendete la folla di ragazzi alla ricerca di Ugeene. Quando finalmente lo trovate, questi vi lancia un'occhiata colma di sospetto ma alla sua domanda sussurrata Etan si limita a sorridere e a fare spallucce.

Ormai la sagoma rettangolare del Rifugio già si scorge e gli alti blocchi di cemento dei moli aerei si stagliano sempre più opprimenti sopra di voi, oscurando il cielo livido.

*Non sai come ma entro domani la tua scorribanda tra i vicoli di Termen sarà sulla bocca di tutti, arricchita sempre di nuovi particolari ogni volta che verrà ripetuta. Guadagni pertanto* ***+1*** *alla* ***Popolarità****.*

*Almeno una delle seguenti affermazioni è vera?*

*Hai 6 o più* ***Ferite Lievi*** *oppure hai 2 o più* ***Ferite Profonde*** *oppure hai 3 o meno* ***Punti Vigore ?***

*Se una delle precedenti condizioni è vera, vai al* ***173***

*Altrimenti vai al* ***Paragrafo 1 del Capitolo 7***

## 163

Ti sei appena rialzato che una porta in fondo al corridoio si spalanca e un gendarme dalla barba incolta entra nel corridoio delle celle. Lancia intorno un'occhiata sospettosa. Si ferma davanti alla tua cella, osservandoti. Quindi borbotta qualcosa e se ne va.

Ti siedi sulla panca, afferrandoti la testa tra le mani. Cosa sta succedendo? Di cosa stavano parlando quei due uomini? Pagheresti per avere vicino a te Etan e Ugeene ai quali raccontare quanto appena accaduto.

*Mio Dio! P*ensi. I tuoi amici saranno tremendamente in pensiero. Non vedendoti avranno sicuramente immaginato il peggio. Mentre in realtà il peggio arriverà solo quando tuo padre verrà avvisato dell'accaduto.

I tuoi pensieri, sempre più foschi, vengono interrotti dalla guardia di ritorno. Ora stringe in mano le chiavi delle celle ed è accompagnata da un marinaio del *Spada del Signore*. Senza una parola ti vengono restituite le tue cose e un attimo dopo ti trovi a trotterellare faticosamente dietro al marinaio nell'aria fredda della sera.

Quando, con la lingua di fuori per la scarpinata, entri nel salone dell'Ostello scopri che tutti gli studenti sono allineati lungo il muro. Un ufficiale stava parlando, probabilmente per raccomandare la massima discipline nell'imminente cena di gala ma al tuo entrare si zittisce. Vieni scortato su per le scale dal marinaio, sentendoti centinaia di occhi piantati nella schiena.

*Il tuo soggiorno in carcere non rimarrà certo un segreto. Diminuisci la tua* ***Popolarità*** *di* ***-1*** *per via dell'umiliazione subita*
*Vai al* ***174***

## 164

"*Ehi*... ma cosa fai?" strilla Etan mentre Marcio ti torce con violenza il braccio, strappandoti un grido.

Con la coda dell'occhio vedi due uomini che ancora non avevano bevuto, alzarsi e avvicinarsi a Etan per immobilizzarlo. Marcio ti torce ancora di più il braccio e ti schiaccia contro il tavolo. "Noi siamo stati gentili" dice, aumentando sempre di più la pressione. "Ma mi sembra che voi qui non lo apprezziate, Garùlo, prendigli i soldi. Tutti!"

Prima che l'uomo possa agire un improvviso fischio lacera l'aria.

*Perdi* ***-1 Punto Vigore*** *(fino a un minimo di 1), segna il Codice:* ***Ad-M*** *e vai al* ***150***

## 165

*Lancia un d6. Quanto hai ottenuto?*

*-* ***4*** *o meno? Vai al* ***123***

*-* ***5*** *o più? Vai al* ***98***

## 166

"Ti sfido a duello" esclama d'un fiato Etan. Rimani a guardare imbambolato il tuo amico. Non riesci a credere che Etan abbia appena detto quello che ha detto o che voglia davvero fare una cosa così stupida. Patro, invece, sbuffa. "Ma dove ti pensi di essere?" dice. "Forse nel tuo mondo le cose vanno come dici tu, ma qui le cose stanno diversamente, voi siete in due e noi in tanti. Nessun duello!"

Etan non sembra scomporsi. Continua a ridacchiare sotto i baffi. "*Ah, be'*, certo, se hai paura..." dice con noncuranza, quasi con disprezzo, voltandosi a mezzo verso di te e facendoti cenno di prendere i soldi dal borsello.

Patro si irrigidisce, mentre gli occhi di tutti si piantano su di voi. "*Ehi*, io non ho paura di due come voi..."

"Stai zitto Patro..." lo redarguisce la ragazzina bionda ma lui non sembra udirla. Si avvicina di un passo a Etan, con il volto arrossato. Istintivamente anche tu avanzi, in modo da metterti a fianco al tuo amico.

"Una sfida... *Ah!* Posso batterti con una mano legata dietro la schiena. Pensi di farmi paura?" dice Patro, gonfiando il petto.

"Patro stai facendo il suo gioco. Non vedi che..." continua a strillare la ragazzina, ma nessuno la considera.

"Ho capito cosa volete fare" continua imperterrito il capobanda. "Volete farmi fare la figura del codardo, vero? Allora sappi che Patro non ha paura di nessuno. Nemmeno di uno spilungone benvestito come te. Per cui sono IO che SFIDO TE a un duello!" conclude, puntando un dito contro il petto di Etan, poi, come per un ripensamento dell'ultimo istante, pianta l'indice dell'altra mano anche in mezzo al tuo petto, aggiungendo: "Oppure te. Posso battervi entrambi senza problemi!"

Con la coda dell'occhio vedi la bimbetta bionda prendersi la faccia tra le mani per lo sconforto. Non osi però staccare lo sguardo da Patro che continua imperterrito a parlare. "Faremo a modo nostro, però. Una prova di coraggio e di abilità alla moda dei vicoli. Cosa ne dite? Facciamo fare la Prova al ragazzo ricco?"

Dalla banda si leva un coro di approvazione. Gli occhi di Patro brillano di eccitazione. Ti trovi a domandarti se, per caso, Etan non abbia commesso una sciocchezza. Ma ormai è troppo tardi per tornare indietro.

*Vai al **26***

## 167

"Ti sfido a duello" esclami d'un fiato. La voce risuona talmente stentorea da risultare aliena alle tue stesse orecchie.

Etan ti guarda stupito. Patro, invece, sbuffa. "Ma dove pensi di essere?" ti chiede. "Forse nel tuo mondo le cose vanno come dici tu, ma qui le cose stanno diversamente: voi siete in due e noi in tanti. Nessun duello!"

Ti aspettavi una razione simile, ma hai ancora una carta da giocare. "*Ah, be'*, certo, se hai paura di perdere..." dici con noncuranza, portando la mano ai cordoni della borsa.

Patro si irrigidisce. "*Ehi*, io non ho paura di due come voi..."

"Stai zitto Patro..." dice la ragazzina bionda, ma il capobanda non sembra udirla. Si avvicina invece di un passo, il volto arrossato. Percepisci un movimento al tuo fianco. È Etan che è avanzato a sua volta, in modo affiancarti.

"Una sfida... *Ah*! Posso batterti con una mano legata dietro la schiena. Pensi di farmi paura?"

"Patro stai facendo il suo gioco. Non vedi che..." strilla la ragazzina, ma nessuno le dà ascolto.

"Ho capito cosa volete fare" continua imperterrito il capobanda. "Volete farmi fare la figura del codardo, vero? Allora sappiate che Patro non ha paura di nessuno. Nemmeno di un signorino come te. Per cui sono IO che SFIDO TE a un duello!" conclude, puntandoti un dito contro il petto, poi, come per un ripensamento dell'ultimo istante, pianta l'indice dell'altra mano anche in mezzo al petto di Etan: "Oppure te. Posso battervi entrambi senza problemi!"

Con la coda dell'occhio vedi la ragazzina bionda prendersi la faccia tra le mani per lo sconforto. Non osi però staccare lo sguardo da Patro che continua imperterrito a parlare. "Faremo a modo nostro, però. Una prova di coraggio e di abilità alla moda dei vicoli. Cosa ne dite? Facciamo fare la Prova al ragazzo ricco?"

Dalla banda si leva un coro di approvazione. Gli occhi di Patro brillano di eccitazione. Ti scopri a domandarti se, per caso, tu non abbia commesso una sciocchezza. Ma ormai è troppo tardi per tornare indietro.

*Vai al **26***

## 168

Soddisfatto ti ritiri per lasciar giocare altri ragazzi. Etan sta facendo un gran baccano attorno ad una pista da biglie dall'altra parte del cantiere. Devi ammettere che non ritenevi possibile che ci si potesse divertire tanto con solo un po' di sabbia e qualche sfera d'acciaio o di vetro grezzo. Patro ti si avvicina, ridendo da un orecchio all'altro. Ti abbraccia. Stranamente non ti sembra più che puzzi tanto. Non tanto quanto prima, per lo meno.

Vi sedete su un muretto basso che delimita il cantiere, subito Patro si mette a chiacchierare a ruota libera. Rimani sbalordito nel sentire il ragazzo descrivere con dovizia di particolari come simulare una menomazione ad una gamba o, più difficile ancora, ad un braccio, per impietosire i cittadini della Termen Alta e scucirgli un po' di elemosine. Non sai dire se sei più affascinato o più inorridito dai racconti del tuo nuovo amico.

L'idillio dei giochi e delle chiacchiere viene interrotto bruscamente da un fischio acuto che lacera l'aria. Una vocetta dall'altra parte del cantiere lancia un allarme: "Gendarmi!" All'imboccatura di ogni accesso al cantiere avevi notato la presenza di uno o due bimbetti che sembravano ciondolare li, disinteressati al torneo. Ora capisci la loro funzione: guardie!

Al risuonare dell'allarme i ragazzi abbandonano quello che stavano facendo e si mettono in movimento. Chi stava giocando afferra le proprie biglie e gli oggetti messi in palio. Le femmine si caricano in braccio o sulle spalle i bambini più piccoli e tutti sciamano verso i numerosi vicoli che si perdono nel dedalo di vie e viuzze di cui è composta Termen Bassa.

"Gendarmi!" esclama sprezzante Patro, scattando in piedi. "Gentaglia. Ti consiglio di correre, amico"

"Perché?" replichi con un alzata di spalle, intento, piuttosto, a individuare Etan tra il fuggi fuggi generale.

"Perché non credo tu abbia il permesso di stare qui" replica Patro. "Inoltre vestito come sei ti assicuro che attirerai i gendarmi come mosconi sull'immondizia" detto questo il ragazzo scavalca con un salto il muretto sul quale eravate seduti e si dilegua.

Rimani immobile come un allocco, mentre la realtà delle parole di Patro si fanno strada nella tua mente. Con la divisa di gala dell'accademia indosso in effetti sei *estremamente* visibile. Se catturato in quattro e quattr'otto verresti affidato ai militari dello *Spada del Signore*. Seguirebbe ovviamente una segnalazione al capitano ed un'ammonizione che finirebbe dritta filata nell'ufficio del rettore di Vajerlsan. Senza contare che la notizia della tua bravata verrebbe sicuramente riferita a tuo padre. Non osi neppure immaginare la sua reazione.

Un drappello di quattro gendarmi appare ai bordi del cantiere, ormai semideserto. Indossano divise grigie con il largo cappello nero. Appesi alle cinture portano lunghi manganelli neri. Camminano con passo lento e svogliato di chi è abituato a non incontrare problemi, per cui si arrestano interdetti nello scorgerti: solo soletto, sporco di sabbia e fango, impalato davanti a loro. Di Etan non c'è traccia. Sicuramente ha avuto i riflessi più pronti dei tuoi e in questo momento è al sicuro. lontano da qui. Uno dei gendarmi fa un passo verso di te. portando la mano all'impugnatura del manganello. Questo riesce finalmente a risvegliarti, ricordandoti che non sei un semplice spettatore. Ti volti e fuggi verso il vicolo più vicino.

*Grazie al pomeriggio piacevole guadagni **+1 Punto Vigore** e **+1 Punto Volontà**. Ora però scappa al **97***

## 169

Slacciata la giacca e la camicia di lino sottostante, estrai la spessa custodia di cuoio, con rifiniture e bordature in rame e acciaio lucente, contenente il tuo **Attestato Culturale**. Esamini l'oggetto con le mani che non smettono di tremare: il proiettile ti ha colpito con una forte angolazione, è stato deviato da una prima bordatura d'acciaio, quindi ha trapassato longitudinalmente la custodia di cuoio venendo nuovamente deviato da una rifinitura in rame.

Con cautela apri la custodia esaminandone il contenuto. La pergamena è danneggiata ma sia il tuo nome sia i timbri sono ancora ben distinguibili. Ti domandi se sia ancora valido in queste condizioni. Scacci il pensiero, catalogandolo come *inutile*. La verità è che è appena accaduto un *miracolo*. Il Signore ha posato la Sua mano sulla tua testa. Dovrai riflettere attentamente a quanto successo oggi. Il Signore non elargisce miracoli con facilità. Probabilmente il fatto che tu sia ancora vivo fa parte di un Suo disegno.

*Subisci **1 Ferita Lieve** e perdi fino a **-3 Punti Vigore** (fino a un minimo di 1).*
*Aggiungi la dicitura (danneggiato) al nome dell'Oggetto: **Attestato Culturale,** che diventa quindi: **Attestato Culturale (danneggiato).***
*Il miracolo di cui sei stato oggetto ti fa recuperare fino a **+3 Punti Volontà**.*
*Dove si trova Alenn?*
*- In un **vicolo**, nascosto tra i relitti di mobilia? Vai al **162***
*- In una **cella**, nascosto sotto una branda? Vai al **163***

## 170

Estrai la pistola. Alla vista dell'arma Marcio si ferma, ondeggia come uno stelo d'erba. Biascica: "Cos'è che hai in mano?"

"U-una p-pistola" balbetti, dopo un attimo, chiedendoti il senso di quella domanda. Evidentemente Marcio è a tal punto preda degli effetti allucinogeni della Botta da non essere del tutto sicuro di ciò che vede.

"Sospettavo qualcosa... del genere" scandisce, continuando ad ondeggiare. Ha la fronte corrucciata ma non sembra spaventato o intenzionato a desistere.

"Vattene. Allontanati da me e dal mio amico o faccio fuoco" minacci.

Marcio scuote la testa. Quindi avanza di un altro passo nella tua direzione. "Sono in Botta ma non... stupido" mormora. "Tu non sei... non sei capace di ammazzarmi... a sangue freddo"

Avanza di un altro passo, allunga una mano verso la pistola. Il calcio dell'arma, già reso scivoloso dalle tue mani sudate, ti sembra insostenibilmente pesante. Marcio ha ragione. Non hai mai ucciso un uomo e il fatto che quello che hai davanti sia un avanzo di galera non cambia il fatto tu non possa semplicemente premere il grilletto e ucciderlo.

Le sue dita sfiorano la canna della pistola...

In quel momento un acuto fischio lacera l'aria facendoti sobbalzare. Una voce si alza, dando l'allarme: "Gendarmi!"

Come un sol uomo gli avventori si alzano, dandosi ad una fuga disordinata. Marcio afferra la pistola, strappandotela di mano. Quasi con indifferenza l'uomo ti atterra, spingendoti con l'altra mano. Per un attimo hai la certezza che ti scaricherà

l'arma addosso. Invece si limita a commentare: "Bella pistola. Almeno qualcosa... ci ho guadagnato!" detto questo si volta e, barcollando paurosamente, si allontana verso un vicolo.

Un drappello di quattro gendarmi irrompe nello slargo. Indossano divise grigie con larghi cappelli e un manganello nero alla cintura. I quattro si bloccano, interdetti, fissando il corpo riverso di Etan e te, accucciato al suo fianco. Sai che una volta identificati verrete affidati ai militari del dirigibile. La vostra avventura verrà sicuramente segnalata al capitano dello *Spada del Signore* e poi al Rettore di Vajerlsan. Non osi immaginare la reazione di tuo padre quando verrà a sapere che ti sei fatto arrestare. D'altro canto Etan è in preda al delirio e abbandonarlo per fuggire sarebbe inaccettabile.

*Perdi **-1 Punti Vigore** (fino a un minimo di 1) Cancella l'Oggetto: **Pistola** e vai al **133***

## 171

Reclini la testa all'indietro e ingoi il contenuto del bicchiere. Tutto intorno si alza un coro di approvazione ma tu lo senti appena. Il liquido ti scortica gola, come se avessi bevuto fuoco puro. Apri la bocca ma non riesci ad emettere alcun suono. Un calore insopportabile si spande dallo stomaco verso le zone periferiche del corpo. Senti la faccia avvampare mentre sudi e gli occhi ti lacrimano copiosamente.

Finalmente riesci a tornare a respirare e ti accasci sul tavolo, tossendo convulsamente. Pensi di stare per vomitare, oppure di essere ad un passo dalla morte. Invece non vomiti e non muori. Il bruciore lascia spazio ad un torpore diffuso.

Un suono simile ad un trillo fatato ti fa sollevare la testa. Sbatti le palpebre più volte nel renderti conto che il mondo è virato in tonalità di verde e di violetto. Fissi Etan, la pelle di un bel colore melanzana e gli occhi di scintillante verde acido, che tossisce, aggrappato al bordo del tavolo. Dalla bocca gli fuoriescono meravigliosi germogli vegetali che si spandono sul tavolo, fiorendo di effimeri bulbi violacei che subito esplodono in sbuffi di polvere sottile.

Gli altri uomini ridacchiano. Uno si accosta ad un altro per sussurrargli qualcosa ma le loro labbra si uniscono in un bacio in cui la carne delle labbra e poi dei volti si fonde in un allegro groviglio di occhi, orecchie e denti.

Il trillo gioioso si ripete e ti accorgi che si tratta della voce di Marcio. Sta ridendo. Dice che le prime volte la Botta è qualcosa di eccezionale. Non lo stai a sentire. Sei troppo affascinato dalle volute di vapore violaceo che lo circondano come spire tentacolari.

Reclini il capo e ti trovi a fissare il triangolo di cielo, schiacciato tra le sagome scure delle case. Senza rendertene conto devi essere caduto all'indietro ed ora osservi estasiato le nuvole, con le loro delicate sfumature blu, che danzano mutevoli in un cielo verde al ritmo indiavolato di una musica sconosciuta.

*Lancia un d8.*

*Se hai segnato il Codice:**AO-o** aggiungi **+1**. Se hai segnato il Codice: **AO-mo** aggiungi **+3**. In ogni caso cancella questi due codici.*

*Se hai ottenuto **4 o meno** vai al **20***

*Se invece hai ottenuto **5 o più** vai al **74***

## 172

Avvicini il bicchiere alle labbra, annusando l'aroma del liquore. Sicuramente la base di questo cocktail è costituita da del buon brandy e da sciroppo di fragola, ma impreziosito da una qualche spezia che contribuisce a dargli un aroma particolare. Un aroma che hai già sentito in passato... qualcosa che ti è rimasto impresso nella memoria, ma cosa?

Chiudi gli occhi, annusando intensamente.

Due anni fa, durante un estate passata presso la vostra casa di campagna a Flumen, trascorrevi il tempo girellando attorno alla grande villa, raccogliendo fiori e piante e giocando con Clodario, il figlio del fattore. Un giorno tornasti a casa con un mazzo di piante odorose. La madre di Clodario te le tolse rapidamente di mano, dicendoti che si trattava di belladonna e che era velenosa. Incuriosito eri andato a spulciare un vecchio tomo di Botanica Terrestre nella piccola biblioteca padronale ed avevi scoperto che la belladonna contiene una sostanza, l'atropina, che a seconda della concentrazione può indurre rilassamento muscolare, catatonia, fino a uno stato di coma, allucinazioni e morte.

Con orrore allontani il bicchiere dalle labbra. L'aroma che senti mischiato a quello del brandy e della fragola è proprio quello di belladonna. Terrorizzato guardi Etan che sta finendo ora di gustare le ultime gocce di liquore, quindi ti volti verso la donna: sta bevendo dal proprio bicchiere, sicuramente privo del veleno, con la testa reclinata all'indietro. Approfitti delle sua distrazione per rovesciare in terra il liquore. Quando la prostituta torna a guardarvi stai facendo finta di sorseggiare le ultime gocce dal bicchiere vuoto.

"Bene, ancora qualche minuto e potrete andarvene senza timore di far infuriare Marcio" dice serafica la donna.

- *Vuoi fare qualcosa subito? Vai al **12***
- *Vuoi aspettare un momento propizio per agire? Vai al **94***

## 173

Arrivati all'Ostello venite deviati in un angolo vuoto, dove si trovano già ammassati i ragazzi che erano rimasti nel Rifugio. Un ufficiale vi raggiunge, passandovi in rassegna. Provi inutilmente a retrocedere, per nasconderti dietro ai compagni di scuola. Troppo tardi: l'ufficiale ti sta scrutando e il suo cipiglio non promette nulla di buono.

"E tu pretendi di cenare con Monsignor Ardelis, conciato così?" esclama. "Fila subito in camera tua e non osare mettere il naso fuori fino a domani. Dannazione!"

Nel salire le scale irrigidisci i muscoli delle spalle nell'udire una risatina malefica provenire dalla fila dei ragazzi: riconosci la voce di Alecsandro Cucnas.

*Vai al **174***

## 174

Arrivato in camera e richiusa la porta alle spalle scopri di essere tremendamente stanco. Ti levi la giacca sgualcita, appoggiandola sul letto. Con movimenti sempre più rabbiosi cerchi di spianare le pieghe del tessuto. Invano. Alla fine con un'imprecazione rinunci e ti siedi sulla sedia, tenendoti il capo tra le mani.

"La cena, signore" dice una voce nasale.

Sollevi il volto, ripulendoti rabbiosamente le guance dalle lacrime. Un ragazzo poco più grande di te, un garzone dell'Ostello, è entrato in camera e sta appoggiando un vassoio carico di cibo sul tavolo.

"Il vostro cibo... cucina Audaxiana" borbotta, tenendo lo sguardo basso. Visto che continui a osservarlo senza dire nulla, indietreggia, stropicciandosi le mani "*Ehm*... spero sia di suo gradimento è... *ehm*... particolare. A molti non piace... cioè il vescovo ne va matto... è giù che mangia con i professori..."

"Cosa hai detto?" esclami, balzando in piedi e interrompendo i farfugliamenti del garzone.

"*Ehm*... ho d-detto che il vescovo va matto per la cucina..."

"No, no, a proposito dei professori... vuoi dire professori di Vajerlsan?"

Il ragazzo annuisce, indietreggiando verso la porta. "Sì, ci sono cinque professori al tavolo con il vescovo. P-pernotteranno qui... domani s'imbarcheranno sul vostro dirigibile..."

Ma tu già non lo stai più ascoltando. Ripensi al misterioso dialogo che hai origliato nel pomeriggio. L'Audaxiano stava ricattando un professore di Vajerlsan. Sicuramente uno dei cinque che adesso stanno banchettando nel salone e che hanno preso una camera in questo stesso Ostello.

Un'idea folle ti si affaccia alla mente.

*Vuoi approfittare del fatto che tutti si trovano di sotto per indagare nella stanze dei cinque professori? Allora leggi il* ***Paragrafo 1 del Capitolo 8***

*Se invece pensi che sia troppo rischioso, mangia e vai a letto. I tal caso guarisci da* ***1 Ferita Lieve*** *e recuperi fino a* ***+4 Punti Vigore*** *(se hai con te l'Oggetto:* ***Coperta Militare****, guadagni ulteriori* ***+2 Punti Vigore****).*

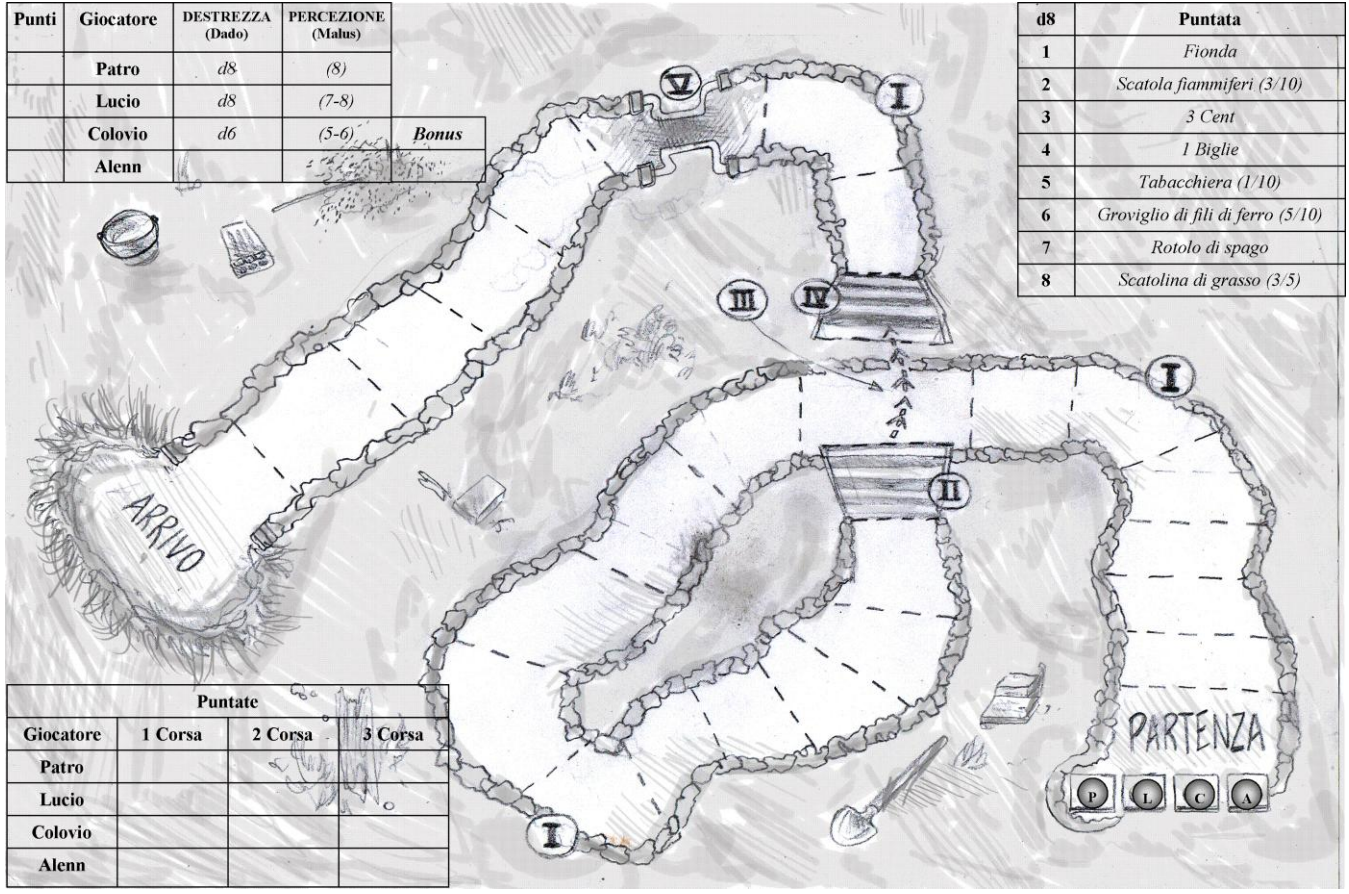
*Se sei stato visitato dal medico, inoltre, puoi recuperare fino a* ***1 Ferita Profonda*** *o* ***2 Ferite Lievi*** *(a scelta).*

*Prosegui la lettura al Paragrafo 1 del Capitolo 1 del terzo Libro di questa serie, intitolato:*

***La resa dei conti***

| Punti | Giocatore | DESTREZZA (Dado) | PERCEZIONE (Malus) | |
|---|---|---|---|---|
| | Patro | *d8* | *(8)* | |
| | Lucio | *d8* | *(7-8)* | |
| | Colovio | *d6* | *(5-6)* | ***Bonus*** |
| | Alenn | | | |

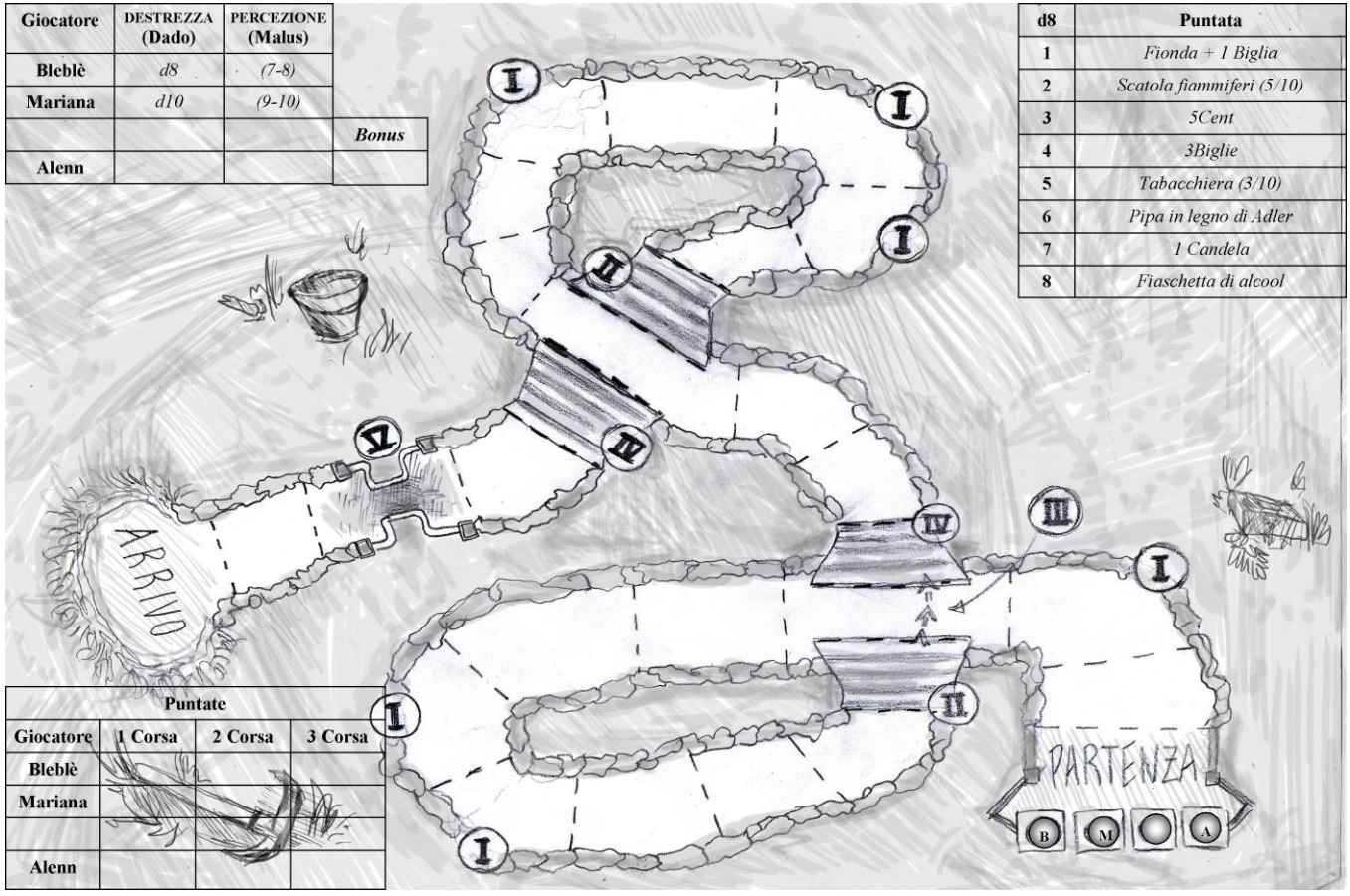
| d8 | Puntata |
|---|---|
| 1 | *Fionda* |
| 2 | *Scatola fiammiferi (3/10)* |
| 3 | *3 Cent* |
| 4 | *1 Biglie* |
| 5 | *Tabacchiera (1/10)* |
| 6 | *Groviglio di fili di ferro (5/10)* |
| 7 | *Rotolo di spago* |
| 8 | *Scatolina di grasso (3/5)* |




| Puntate | | | |
|---|---|---|---|
| Giocatore | 1 Corsa | 2 Corsa | 3 Corsa |
| Patro | | | |
| Lucio | | | |
| Colovio | | | |
| Alenn | | | |

| Giocatore | DESTREZZA (Dado) | PERCEZIONE (Malus) | |
|---|---|---|---|
| Bleblè | *d8* | *(7-8)* | |
| Mariana | *d10* | *(9-10)* | |
| | | | ***Bonus*** |
| Alenn | | | |

| d8 | Puntata |
|---|---|
| 1 | *Fionda + 1 Biglia* |
| 2 | *Scatola fiammiferi (5/10)* |
| 3 | *5Cent* |
| 4 | *3Biglie* |
| 5 | *Tabacchiera (3/10)* |
| 6 | *Pipa in legno di Adler* |
| 7 | *1 Candela* |
| 8 | *Fiaschetta di alcool* |

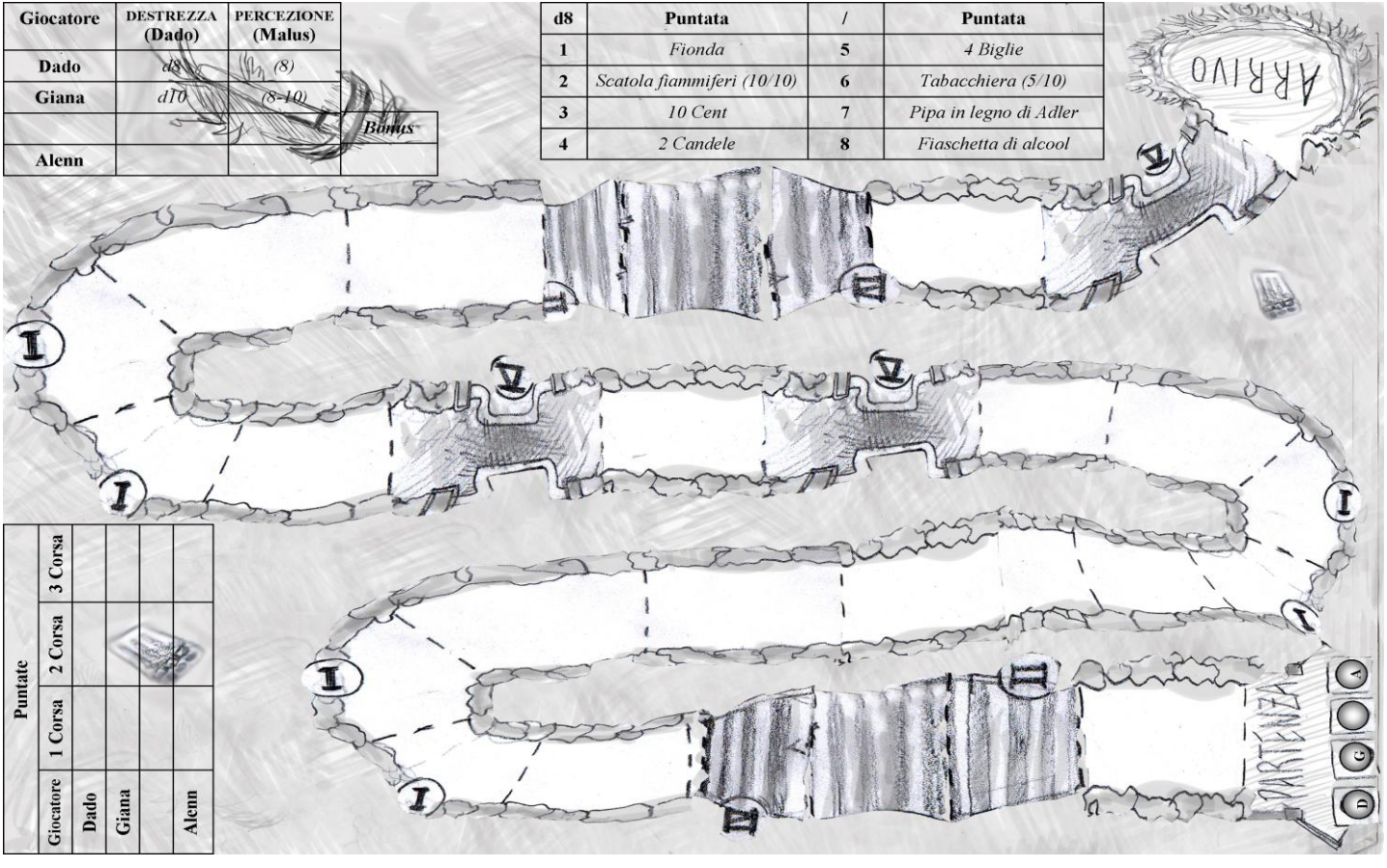



| Puntate | | | |
|---|---|---|---|
| Giocatore | 1 Corsa | 2 Corsa | 3 Corsa |
| Bleblè | | | |
| Mariana | | | |
| | | | |
| Alenn | | | |

| Giocatore | DESTREZZA (Dado) | PERCEZIONE (Malus) | |
|---|---|---|---|
| Dado | *d8* | *(8)* | |
| Giana | *d10* | *(8-10)* | |
| | | | ***Bonus*** |
| Alenn | | | |

| d8 | Puntata | / | Puntata |
|---|---|---|---|
| 1 | *Fionda* | 5 | *4 Biglie* |
| 2 | *Scatola fiammiferi (10/10)* | 6 | *Tabacchiera (5/10)* |
| 3 | *10 Cent* | 7 | *Pipa in legno di Adler* |
| 4 | *2 Candele* | 8 | *Fiaschetta di alcool* |

| Puntate | | | |
|---|---|---|---|
| Giocatore | 1 Corsa | 2 Corsa | 3 Corsa |
| Dado | | | |
| Giana | | | |
| Alenn | | | |



## *REGOLAMENTO*

Il torneo si disputa su tre piste, in ogni pista si disputano tre corse e solo i primi due classificati accedono alla pista successiva.

**I partecipanti**

Ogni partecipante è contraddistinto da un dado e un Malus. Mentre a sinistra del nome devi tenere il punteggio ottenuto durante le tre gare disputate sulla pista.

- Il **1°** arrivato segna 2 Punti.
- Il **2°** segna 1 Punto o 0,5 punti se pari merito
- Gli altri giocatori segnano 0 Punti.

**Come si gioca.**

A turno ogni partecipante lancia il dado indicato nello specchietto e fa avanzare la propria biglia di un numero di caselle uguale al risultato. Ottenere un numero eccessivamente alto, però, può causare l'uscita della biglia dal tracciato. In questo caso la biglia viene rimessa dove si trovava prima del tiro e tocca al giocatore successivo. Tali numeri sono segnati sotto la voce: **Malus**.

**Dado e Malus di Alenn:**

- Quanta DESTREZZA ha Alenn?

Da 1 a 5 punti = lancia un **d6**
Da 6 a 8 punti = lancia un **d8**
Da 9 a 10 punti = lancia un **d10**

- Quanta PERCEZIONE ha Alenn?

Da 1 a 3 punti = con uno dei **Tre numeri** più alti del dado perde il turno senza far avanzare la biglia.
Da 4 a 6 punti = con uno dei **Due numeri** più alti del dado perde il turno senza far avanzare la biglia.
Da 7 a 10 punti = con il **numero più alto** del dado Alenn perde il turno senza far avanzare la biglia.

**Bonus di Alenn:**

Lancia subito il Dado dovuto alla DESTREZZA e segna il risultato nella casella Bonus. Alenn potrà spendere quanti punti bonus desidera dopo ogni lancio di dado per aumentare o diminuire il risultato di un uguale ammontare. Al termine di ogni determina un nuovo punteggio Bonus. Eventuali punti Bonus non utilizzati vanno perduti.

**La Posta in gioco**.

Prima di iniziare una corsa tutti i partecipanti mettono in palio un oggetto o del denaro, che costituiranno il premio per il giocatore che arriva primo in quella corsa. Per sapere quale oggetto viene messo in palio lancia un d8 per ogni concorrente e confronta il risultato nella tabella. Trascrivi la posta nello specchietto dedicato.

**Tre regole:**

1) A parte il primo tiro, lancia il dado e muove per primo sempre il giocatore che ha la biglia nella posizione più arretrata, nel primo turno e in caso di pari posizione si lancerà il dado in ordine alfabetico
2) Quando una biglia nel suo percorso entra in una casella occupata da almeno un'altra biglia devi lasciare un d6 per ogni altra biglia presente. Se ottieni un **uno** con uno dei dadi lanciati, allora vuol dire che la biglia appena entrata nella casella ha cozzato contro la biglia di un altro giocatore arrestando la sua corsa.
3) Alcune caselle riportano un **numero romano**. qui di seguito ti vengono spiegati gli effetti di quelle caselle.

**Caselle Speciali:**

**I) Curva pericolosa.** Se la biglia che entra in questa casella deve ancora compiere tre o più caselle prima di terminare la sua corsa allora vuol dire che va troppo veloce. Il tiro è annullato e la biglia ritorna nella propria posizione di partenza. Il turno passa al giocatore successivo.
**II) Pendenza.** Se una biglia termina il proprio percorso qui, rotola **indietro** di un d6 caselle.
**III) Salto.** Per passare dalla casella con il numero 2 a quella con il numero 4 occorre fare un salto equivalente a tre movimenti. Se arrivati alla casella con il numero 2 non si possiedono almeno altri tre movimenti la biglia cade nel buco. Il tiro è annullato e la biglia ritorna nella propria posizione di partenza. Il turno passa al giocatore successivo.
**IV) Pendenza.** Se una biglia termina il proprio percorso qui, rotola **avanti** di un d6 caselle.
**V) Strettoia.** Solo una biglia alla volta può stare in questa casella. Se una nuova biglia ci finisce dentro termina il movimento e spinge in avanti la biglia già presente di un numero di caselle uguali al movimento che doveva ancora da effettuare (ma comunque sposta la biglia in avanti sempre almeno di una casella).

# Capitolo 7

## Cena di gala

**1**

Gli studenti di ritorno dalla Cittadella si riversano nella grande sala dell'Ostello, vengono deviati in un angolo vuoto, dove si trovano già ammassati i ragazzi che erano rimasti nel Rifugio. Nel salone le tavole sono state unite in modo da formare cinque lunghe tavolate parallele, ricoperte ora da tovaglie di lino che nascondono le macchie indelebili di antichi pasti e le frasi oscene intagliate nel legno. Una tavola più corta è stata posta a 90° rispetto alle altre, proprio davanti all'altare, ed è ricoperta da una tovaglia candida, impreziosita da pizzi bordeaux sui bordi.

"Studenti" un ufficiale, splendido nella sua uniforme bianca di gala, richiama la vostra attenzione. "Tra poco avremo l'onore di cenare in presenza di Monsignor Parso Ardelis, Vescovo Diocesano di Termen. Raccomando a tutti di tenere un comportamento più che dignitoso!" l'ufficiale si prende un minuto per scrutare i volti degli studenti, improvvisamente silenziosi. Osservi di sottecchi i tuoi amici. Ugeene osserva tutto compreso l'ufficiale, Etan sbuffa vistosamente, massaggiandosi lo stomaco. Per quanto ti riguarda l'unica cosa che vorresti, in questo momento, sarebbe di appartarti un angolino tranquillo e raccontare Etan e Ugeene quello che ti è successo. "Gli studenti del primo biennio che ora chiamerò" sta continuando intanto l'ufficiale, estraendo un foglio dal taschino della divisa. "Avranno l'onore di sedere al tavolo con il Vescovo e con il capitano Telhak. A loro raccomando *assoluta* compostezza e *rigido* rispetto delle regole della buona educazione. Dunque: Arcanio Valerio; Bertrandus Ubald; Cucnas Alecsandro..."

Osservi Alecsandro staccarsi dalla massa degli studenti, elargire ai suoi seguaci un sorrisetto, per metà arrogante e per metà nervoso, quindi raggiungere il tavolo in fondo al salone.

"... da Morante Alenn; Ermintus Ermintio... "

Nel sentire il tuo nome trasecoli. Tu al tavolo con il vescovo Ardelis? Avanzi, cercando di sistemarti la divisa sotto lo sguardo severo dell'ufficiale.

*Se hai segnato il Codice:* ***DP-p,*** *cancellalo e vai subito al* ***17***

*In caso contrario vai al* ***16***

**2**

Il discorso si fa sempre più generico e sempre meno interessante. Dopo un po' i professori smettono di parlare per concentrarsi sui rispettivi piatti. Si ode solo il ciarlare del vescovo che si ostina a cercare di coinvolgere il capitano Thelak in una

disquisizione sulle qualità di un liquore Audaxiano a base di latte fermentato.

Finalmente il chiacchiericcio del vescovo viene rotto dalla voce dell'oste che annuncia il prossimo piatto.

*Segnati un Codice:* ***AS-z*** *e vai a****l 33***

***Nota****: Durante la cena potrai accumulare più Codici: AP-s o AS-z, stai attento a segnarli tutti quanti ogni volta che ti viene detto.*

## 3

"*Ehm*, scusatemi, signori professori" intervieni con la voce che trema un po'. "Mi domandavo chi fosse quel novizio al quale è accaduta una cosa terribile"

"Una cosa terribile? Puoi ben dirlo! É morto. L'hanno ritrovato con un coltello piantato nella schiena" esclama il professor Lurkan.

"Si trattava di un giovane proveniente da Pila" interviene il professor Dracone. "Sicuramente nessuno che tu abbia avuto occasione di conoscere, ragazzo. Perché tutto questo interesse?"

"Io... *ehm*, no, era solo che... mi sembrava una cosa misteriosa, no? Voglio dire c'è questo progetto occhio segreto... o quello che è, e questo novizio poi viene trovato morto. Insomma è sospetto, no?" biascichi, senza sapere cosa dire.

Una risatina maligna al tuo fianco riesce a farti accapponare la pelle. È Alecsandro Cucnas: "Questa è la più bella collezione di balbettii che abbia mai ascoltato, da Morante. Sei patetico"

"E invece il fanciullo ha ragione" dice il professor Lurkan, abbassando la voce e sporgendosi verso di te. Osservi la pancia strabordare oltre il bordo del tavolo e finire dentro al piatto, fortunatamente vuoto. "Questo novizio lavorava ad un progetto riservato, un giorno viene ritrovato morto e dopo pochissimo - roba di giorni - il progetto viene chiuso. Io dico che quel poveretto si è imbattuto in qualcosa. Qualcosa che gli è costata la vita"

Dracone sbuffa, visibilmente contrariato.

"Ma non capisco cosa centri il professor Borodin" domandi. Scocchi un occhiata all'indirizzo di Borodin che però sembra non prestare ascolto alla discussione.

"Ma... no, nulla. È solo che il professore ha partecipato alla progettazione dell'Orecchio Celeste prima di essere... cioè prima di ritirarsi per occuparsi di altre cose. Mi domandavo solo se avesse conosciuto questo ragazzo..."

"Tuliano" risponde a sorpresa Borodin. "Si chiamava Tuliano. Una capacità mnemonica notevole. Poteva memorizzare una qualsiasi sequenza di suoni e ripeterli fedelmente" il professore si zittisce di colpo, corrugando la fronte. "Credo... credo di averlo assunto io... ma non ricordo di preciso..." detto questo afferra un coltello mettendosi ad esaminarlo con eccessivo interesse.

Lurkan apre la bocca per dire qualcos'altro ma viene interrotto dalla voce dell'oste che declama il piatto successivo.

*Segnati un Codice:* ***AP-s*** *e un Codice:* ***ON-T.***

***Nota****: Durante la cena potrai accumulare più Codici: AP-s o AS-z, stai attento a segnarli tutti quanti ogni volta che ti viene detto.*

*Se hai appena finito di mangiare* ***l'Antipasto*** *vai al* ***29***

*Se invece hai già mangiato il* ***Primo*** *vai al* ***33***

## 4

***Effettua una Prova su: FASCINO, la difficoltà è d12***

***Bonus:*** *Se hai la Competenza:* ***Storia Arte & Letteratura*** *diminuisci la difficoltà di* ***-3***
*Se hai la Competenza:* ***Buone Maniere*** *diminuisci la difficoltà di* ***-2***
*Se possiedi l'Oggetto:* ***Attestato Culturale*** *diminuisci la difficoltà di* ***-1***
*Per ogni Codice:* ***AS-z*** *in tuo possesso diminuisci la difficoltà di* ***-1***

***Malus:*** *Se Cucnas* ***partecipa*** *alla discussione aumenta la difficoltà di* ***+2***
*Per ogni Codice:* ***AP-s*** *in tuo possesso aumenta la difficoltà di* ***+1***

*Se superi la prova, vai al* ***37***
*Se fallisci, ma non hai segnato neanche un Codice:* ***AP-s*** *vai all'****8***
*Se fallisci e hai uno o più Codici:* ***AP-s*** *allora vai al* ***40***
*In ogni caso cancella tutti i Codici* ***AS-z*** *e* ***AP-s.***

## 5

La tua attenzione viene catturata da uno degli uomini alla destra del vescovo.

È Busla Borodin! L'uomo che ti ha regalato quella meravigliosa lente d'ingrandimento dal manico d'argento istoriato con simboli matematici. Borodin è un personaggio strano. Un genio, ma dai modi talmente anticonvenzionali che, si mormora, sia tenuto sotto stretto controllo dall'Inquisizione.

Perché una mente eclettica e geniale come quella di Borodin vada a chiudersi per due anni in una scuola sperduta tra le montagne, ad insegnare a una manica di allievi svogliati, è una cosa che non riesci a comprendere.

Per quanto tu lo stia osservando fissamente Borodin non da segni di riconoscerti e tu, nonostante i tuoi buoni propositi, ti sei distratto, perdendoti buona parte delle presentazioni fatte dal vescovo.

*Vai al* ***39***

***Par.6:*** *Alla tua sinistra* ***Lurkan*** *e* ***Dracone*** *stanno cercando di coinvolgere* ***Borodin*** *in una discussione su un truce fatto di cronaca ... A destra il prof.* ***Rovus*** *sta parlando con* ***de Lazari*** *a proposito di una recente visita di un consigliere del Santo Padre proprio a Vajerlsan ... Di fronte a te il* ***vescovo Ardelis*** *sta parlando con il* ***capitano Telhak*** *di del futuro dell'accademia di Vajerlsan*

**6**

Mentre i camerieri scivolano sinuosi lungo le tavolate, l'oste, con il volto paonazzo, si accosta al tavolo del vescovo, enunciando le portate come se si trattasse di persone di riguardo giunte or ora. "Come antipasto la cucina ha pensato di preparare delle tartine caratteristiche della Rocca di Frejsa. Su sottili fette di pane scuro di avena, spalmate con latte di *krav'a* molto cagliato, è posta una sottile striscia di *seljom*, un pesce che prospera nei torrenti gelidi di Audax, debitamente marinata nell' olio e salata. Al tutto si aggiunge una spruzzata di polvere di *prah mosus*, un muschio che, una volta essiccato, ha un sapore simile alla cipolla ma con un forte retrogusto piccante"

Osservi inquieto le tre sottili fette di pane che ti vengono servite. L'aspetto è quello di una tartina imburrata con sopra una fetta di salmone, ma l'odore è quello, inconfondibile, dei calzini bagnati.

Il vescovo annusa con evidente soddisfazione l'afrore del suo piatto, quindi, mettendo mano alla forchetta, dice al capitano: "Pensi, capitano, che in origine questo piatto veniva servito su sottili strisce di budello di *krav'a* essiccate al sole. Esse venivano masticate lungamente dai nobili prima di essere sputate direttamente sul pavimento. Al termine del pasto i servitori avevano il permesso di raccogliere quanto c'era in terra per arricchirvi le proprie zuppe. In effetti il pane è un aggiunta recente pensata dal mio cuoco personale"

E con questo ecco spiegato com'è che, all'improvviso, le cucine dell'Ostello, abituate a servire zuppa di cavolo a pranzo e a cena, siano state capaci di sfornare manicaretti esotici: i cuochi personali del vescovo devono aver occupato la cucina. Peccato che, dopo le spiegazioni dell'oste e del vescovo, il tuo appetito sia diminuito considerevolmente.

Giocherellando con la tartina, ma cercando di non dare a vedere la tua diffidenza, allunghi le orecchie per ascoltare i discorsi che stanno nascendo tra gli adulti. Alla tua sinistra Lurkan e Dracone stanno cercando con poco successo di coinvolgere un distratto Borodin in una discussione riguardante un truce fatto di cronaca avvenuto tempo fa nella capitale, nel quale, ti sembra di intuire, il prof. Borodin è in qualche modo coinvolto.

A destra, invece, l'anziano prof. Rovus sta parlando animatamente con de Lazari a proposito di una recente, e a quanto pare densa di misteri, visita di un importante consigliere del Santo Padre proprio a Vajerlsan, nell'ambito di una qualche missione diplomatica.

Di fronte a te il vescovo Ardelis sta parlando con il capitano Telhak di qualcosa riguardante il futuro dell'accademia di Vajerlsan. Il povero capitano sembra star patendo le pene di Cristo in Croce nel tentativo di non farsi soffocare dal colletto inamidato e, al contempo, di apparire debitamente interessato ai discorsi del vescovo.

*Vuoi concentrare la tua attenzione sui discorsi alla tua sinistra? Vai all'**11***
*Oppure su quelli a destra? Vai al **38***
*O reputi più saggio apparire interessato alle parole del Vescovo? Vai al **24***

"Partendo dalla mia destra, per non far torto a nessuno, vi presento il professor **Melus Lurkan** che sarà il vostro docente di *Lingue e Storia Straniera*"

Un uomo corpulento, sulla cinquantina, si prodiga in un profondo inchino alla volta del vescovo. Il professore è calvo ma sfoggia con orgoglio due enormi basettoni neri e ispidi che arrivano a lambirgli il mento. È vestito meno elegantemente dei suoi colleghi e non puoi fare a meno di notare come i suoi occhietti neri saettino da una parte e dall'altra della sala, come se temesse di essere osservato da qualcuno.

"Il professor **Aber Dracone,** invece, vi insegnerà ad apprezzare le bellezze del creato... e anche qualcosa di più. Sarà il vostro insegnate di *Scienze Naturalistiche*, è corretto, professore?"

Il professor Dracone annuisce, elargendo al vescovo un sorriso colmo di affabilità. Quindi allarga lo smagliante sorriso a tutta la sala. È un uomo snello, più vicino ai trenta che ai quarant'anni, porta i capelli biondi, forse eccessivamente lunghi, sciolti sulla schiena. I vestiti per quanto eleganti, forse sarebbero più adatti ad una battuta di caccia che non ad un pranzo di gala.

"Immediatamente alla mia destra ho l'onore di presentare il dottor **Busla Borodin**. Per chi di voi non lo sapesse quello di Borodin è uno dei nomi di punta della Accademia Pontificia delle Scienze. Non so come faranno nella capitale, per due anni senza di lei, professore. Quel che è certo è che voi studenti potrete godere di un istruzione nel campo delle *Scienze Meccaniche* e dell'*Ingegneria* senza paragoni"

Il professor Borodin è un uomo dall'età indefinibile. Gli occhi slavati vagano per la sala, sognanti. Ha l'espressione assente, tanto che, dopo una breve esitazione, il vescovo aggiunge: "*Ehm*, professor Borodin..." e poi, a voce più alta: "Professor Borodin!"

Finalmente il professore si riscuote. Sbatte le palpebre guardandosi intorno, come se fosse sorpreso di trovarsi in questo posto. "*Oh*... scusate eminenza...." bofonchia, abbozzando un sorrisetto incerto.

Il vescovo gli fa un cenno cortese, come a dire che non deve scusarsi di nulla. Quindi si volta alla propria sinistra, presentando l'uomo seduto di fianco al capitano Thelak: "Vi presento poi padre **Produs de Lazari** che vi insegnerà *Scienze Umanistiche*, una materia di grande importanza per la vostra formazione"

De Lazari è un uomo allampanato e magrissimo, si muove a scatti, come se la *redingote* nera nascondesse un qualche meccanismo a molla, il colorito giallastro del volto si sposa alla perfezione all'espressione acida con la quale si guarda intorno. Nel sentire il proprio nome s'inchina impercettibilmente all'indirizzo del vescovo, storcendo la bocca sottile in un sorriso, cosa che non contribuisce minimamente a migliorarne l'aspetto.

"E ultimo, ma non certo per importanza, vi presento il professor **Aldous Rovus** che vi insegnerà *Matematica, Geometria* e le loro applicazioni pratiche, materie queste che dai tempi dell'Antica Terra, so essere tra le più amate dagli studenti, nevvero?"

Il Prof. Rovus è un anziano signore dai grandi baffoni a manubrio, candidi come la neve. Si appoggia ad un bastone dal pomo intagliato nella forma del muso di un

qualche animale che non riconosci, mentre con l'altra mano fa un cenno di ringraziamento.

Mentre il vescovo continua a chiacchierare amabilmente tu, in piedi sull'attenti dietro allo schienale della tua sedia, osservi nuovamente i professori, uno a uno, domandandoti chi sia tra di essi la spia dell'Audaxiano.

"Ma adesso basta con le chiacchiere" conclude finalmente il vescovo. "Sento i vostri stomaci brontolare sin da qui, per cui vi auguro buon appetito e spero che la cucina della gelida Audax piaccia a voi quanto a me"

*Vai al **6***

## 8

Cerchi di imbastire una conversazione con il vescovo. L'uomo sorride, affabile, lasciandoti modo di esprimerti liberamente. Nonostante questo, o forse proprio a causa di tutta quella insolita disponibilità, le parole non ne vogliono sapere di salirti alle labbra. T'impappini continuamente, arrancando alla ricerca del termine più adatto, oppure del giro di frasi che meglio potrebbero esprimere il tuo pensiero. Immancabilmente finisci per perdere il filo del discorso.

Gli interventi di Cucnas, poi, non ti aiutano certo a riprenderti. Il ragazzo sembra provare una perversa soddisfazione nel rilevare ogni tuo errore e nel puntualizzare ogni tua affermazione meno che corretta.

Dopo una tua ennesima gaffe, prontamente sottolineata da Cucnas, accogli con gioia l'annuncio del dolce: si tratta di un gelato fatto con neve proveniente dai monti di Audax e conservata in profondi cunicoli scavati sotto le dispense del palazzo diocesano.

Con fatica trascini avanti la conversazione ancora per qualche minuto, fino a che, con un sorriso benevolo e un cenno della mano, Ardelis chiede il silenzio di tutti. "Ho molto apprezzato questa occasione conviviale" dice il vescovo, poi, rivolto a te e a Cucnas aggiunge. "Così come ho trovato stimolante parlare con te, giovane Cucnas. Ed ho altresì apprezzato la tua discrezione ed educazione, da Morante. Credo che scriverò una lettera al Rettore di Vajerlsan per pregarlo di avere un occhio di riguardo nei vostri confronti. Personalmente rimarrei alzato tutta la notte per poter conoscere ognuno di voi ma, ahimè, l'età e gli acciacchi non me lo consentono. Inoltre, prima che il torpore dovuto a questo lauto banchetto mi assalga, è necessario che tutti noi si renda grazie a Dio"

Come l'alto prelato si alza tutti i presenti smettono di chiacchierare e con un rumore di panche strascinate, si levano in piedi.

Lentamente Ardelis si dirige verso l'altare posto in fondo alla sala. Vi si inchina davanti, mormorando qualche parola in latino, quindi si volta verso di voi per intonare la preghiera serale.

*Grazie alla lettera che il vescovo scriverà puoi ridurre il numero di **Ammonimenti** di **-1.***

*Vuoi ascoltare il vespro? Vai al **43***

*Preferisci invece osservare attentamente i cinque professori? Vai al **44***

## 9

"*Ehm*... Chiedo scusa, signore" dici.

Deglutisci a vuoto nel vedere lo sguardo fiammeggiante del capitano. Sai che intervenire nei discorsi degli adulti è considerato un atto di villania. Per fortuna il vescovo Ardelis è più rapido del capitano nel risponderti. Pulendosi la bocca con il bordo di un tovagliolo di seta dice: "Dimmi tutto, ragazzo. Come posso aiutarti?"

Il capitano continua a fulminarti con lo sguardo ma il tono bonario e l'espressione gentile del vescovo riescono a rassicurarti. "Chiedo perdono per la maleducazione" dici, sperando di riuscire a cavartela così. "Ma ho per... *ehm*, caso, udito quel che dicevate poco fa. A proposito della chiusura di Vajerlsan"

Ardelis annuisce. "Hai sentito bene. Ma non devi preoccuparti. La scuola non verrà certo chiusa per questo corso di studi. Riuscirai sicuramente a completare il tuo biennio"il vescovo sorseggia pensosamente la sua bevanda, prima di riprendere a parlare. "Vedi, poche settimane orsono è stata presentata una mozione presso il Capitolo della Cultura Cattolica in cui veniva chiesta la chiusura dell'accademia di Vajerlsan. Nella mozione si citavano spiacevoli incidenti occorsi negli anni agli studenti e si avanzava la tesi che il luogo fosse insalubre e la struttura inadatta. Ora, personalmente sono convinto che siano posizioni insensate. Vajerlsan è stata scelta proprio per via del suo clima rigido e della sua spartanità. Eppure la mozione raccoglieva le firme di personalità d'alto rango..." Ardelis s'interrompe, sorridendo tra se e se. Con un cenno del capo gli comunichi di essere interessato e lo preghi di continuare. "Per fortuna la mozione è stata presentata a ridosso dell'inizio dell'anno scolastico. Così ho pregato un mio caro amico del Capitolo della Cultura di rallentare l'iter... vedi, ragazzo, troverei insopportabile dover rinunciare alle mie occasionali abbuffate di cucina Audaxiana con gli studenti di Vajerlsan"

Le parole del vescovo vengono interrotte dalla voce dell'oste che annuncia il prossimo piatto di portata.

*Segna un Codice:* ***MC-V***.

*Se hai appena finito di mangiare* ***l'Antipasto*** *vai al* ***29***

*Se invece hai già mangiato il* ***Primo*** *vai al* ***33***

## 10

"Un Cucnas e un da Morante nello stesso corso. Mi chiedo se i vostri padri sapessero quello che facevano " chiosa il vescovo, osservando le vostre reazioni.

"Mi perdoni, eminenza" risponde Cucnas. Non puoi fare a meno di ammirare la sua freddezza: solo un impercettibile tremolio mina il suo tono di voce, altrimenti perfettamente controllato. "Ma sia mio padre che quello del mio compagno sono parimenti umili servitori di Sua Santità. Se vi è pervenuta voce di qualche rivalità tra i nostri genitori sicuramente si deve essere un errore"

Non puoi far altro che annuire. Tuo padre e quello di Cucnas sono acerrimi avversari politici eppure, almeno da un punto di vista formale, i loro rapporti devono rimanere cordiali.

La successiva affermazione di Ardelis, però, riesce a farti rimanere di stucco: "Sicuramente è così. Devo essere stato informato da malelingue invidiose di tanta

armonia. Ma, cambiando discorso, ho sentito dire che tu, giovane Cucnas hai già avuto modo di farti valere presso i tuoi compagni di scuola. In una manciata di giorni sei diventato il capo indiscusso di un consistente numero di studenti... com'è che vi fate chiamare? *Prelati*, giusto? Oppure anche in questo caso ho capito male?" Con disinvoltura il vescovo taglia un minuscolo boccone di carne intingendolo più volte nella panna acida. Tu e Alecsandro vi scambiate un'occhiata allibita. Come è possibile che il Vescovo di Termen sia a conoscenza di queste cose quando lo stesso capitano, a giudicare dalla sua espressione, le ignorava?

La risposta ti sferza la mente: l'unico adulto al quale hai raccontato di questa storia è il sacerdote che ha raccolto la tua confessione alla Cittadella. Improvvisamente ti rammenti del lembo di veste rosso che hai intravisto mentre il confessore si allontanava. Da un lato sei infastidito del fatto che il vescovo parli con tanta libertà di cose che gli avevi rivelato nella sacralità del confessionale, dall'altra trovi impagabile l'espressione confusa di Alecsandro Cucnas.

"So anche che oltre a doti carismatiche non comuni hai anche dimostrato competenze strategiche eccezionali" riprende Ardelis, dopo aver terminato di masticare il boccone. "Infatti, tra tanti compagni di scuola, hai immediatamente individuato *l'unico* possibile rivale, ossia il qui presente da Morante, e lo hai abilmente isolato, costringendolo in una situazione dalla quale non può che uscire perdente. Astuto, davvero astuto. Sono ammirato. Se il futuro dell'Impero è in mano a gente come te penso proprio che possiamo stare tutti tranquilli"

Cucnas è violaceo. Balbetta qualche frase priva di senso. Il capitano Telhak scruta Cucnas con cipiglio. Non credi abbia capito *tutto* quello a cui ha alluso il vescovo, ma, di sicuro, quello che ha capito non gli è piaciuto per nulla. Parso Ardelis, intanto, continua a parlare disinvoltamente, ignorando l'espressionei disperata di Cucnas. "Ma quello che mi ha colpito maggiormente è che hai usato un teorema piuttosto complesso come quello dell'Ereditarietà Vocazionale per fare leva sulle coscienze dei tuoi compagni. Mi domando se hai davvero afferrato la natura di tale concetto, perché, nel caso, alle tue doti si dovrebbe aggiungere un'intelligenza straordinaria per un ragazzo della tua età. Perché non spieghi anche al capitano le complessità teologiche dell'Ereditarietà Vocazionale?"

Cucnas, il cui volto è passato dal rosso acceso al bianco latteo biascica qualche parola, ottenendo solo di strozzarsi con il pezzo di carne che aveva in bocca. Il vescovo sposta la propria attenzione su di te. "Giovane da Morante, nell'attesa che il tuo compagno di scuola si riprenda da quel boccone andato di traverso, amerei dialogare di qualche facezia di poco conto, come amiamo fare noi anziani"

Fissi il volto sorridente di Parso Ardelis per qualche secondo, imbambolato, domandandoti se veramente ti ha fatto l'occhiolino come ti è parso oppure se si è trattato solo di un impressione.

*La figuraccia fatta da Cucnas ti consente di aumentare a la* ***Popolarità*** *di* ***+1****.*
*Ora raccogli le idee e cerca di dare una buona impressione al vescovo. Vuoi:*
*- Parlare di* ***politica*** *e di* ***pettegolezzi****? Vai al* ***13***
*- Parlare di* ***spettacoli teatrali*** *o di* ***arte****? Vai al* ***4***
*- Parlare di* ***te stesso*** *e del* ***tuo viaggio*** *fino a qui? Vai al* ***19***
*- Parlare il* ***meno possibile****? Vai al* ***20***
*Ricorda che Cucnas* ***non parteciperà*** *alla discussione.*

## 11

"Eppure è strano che non ne sappiate nulla, professore" sta dicendo il professor Lurkan, sporgendosi verso Borodin, al punto da impedire a Dracone di mangiare quanto ha nel piatto. "Com'è che si chiamava quel povero ragazzo? Era un novizio che lavorava proprio a quel vostro progetto dallo strano nome"

Borodin scuote la testa, mormorando qualcosa che non riesci a capire. Il cibo nel suo piatto è intatto. Allunga una mano verso la brocca dell'acqua ma subito la ritrae per appoggiarla nuovamente di fianco al piatto.

"Forse vi riferite al Progetto *Orecchio Celeste*?" interviene Dracone, spostando il proprio piatto in modo da evitare che la pancia di Lurkan vi finisca dentro. "Fu un fiasco, se non erro. Venne sospeso poco dopo il ritrovamento del corpo di quel novizio a cui alludete. D'altronde era solo uno spreco enorme di risorse senza alcuna prospettiva reale"

"Forse è come dite voi" acconsente Lurkan. "Ma non trovate che si sia trattato di una coincidenza sospetta?" nel parlare il prof. Lurkan si dimena. Ancora due centimetri, pensi, e finirà per trovarsi in grembo al giovane Dracone.

"Le coincidenze sono fenomeni quantistici imponderabili se non applicando le Leggi di Caoticità Globale e Locale di Gianella" mormora inaspettatamente Borodin, giocherellando con un coltello da dolci. "Brav'uomo Ludovico Gianella, peccato che sia morto"

"*Errr*... sì. No. Cioè, dicevo" balbetta Lurkan, grattandosi la pelata.

"Non capisco molto di... quelle cose da lei citate" interviene Dracone. "Personalmente sono fermamente convinto che le coincidenze esistano. Non sono un cultore delle teorie del complotto"

"Complotto... complotto" si schernisce Lurkan. "Io non ho mai parlato di complotti... e che mi sembrava una strana coincidenza, tutto qui"

La conversazione si spegne, con Lurkan che finisce di ripulire il suo piatto e Dracone che finalmente riesce a mangiare. Borodin, dal canto suo, non ha nemmeno accennato a toccare cibo e sembra perso nei propri pensieri.

***[Solo se possiedi l'Oggetto: Lente d'argento di Borodin]*** *vuoi attirare l'attenzione del professore e farti riconoscere? Vai al* ***35***

*Vuoi intervenire per domandare maggiori spiegazioni su questa faccenda dell'****Orecchio Celeste****? Vai al* ***22***

*Oppure vuoi chiedere del* ***Novizio morto****? Vai al* ***3***

*Rimani* ***zitto*** *e aspetti di sentire cos'altro hanno da dire quei tre? Vai al* ***41***

## 12

Il vescovo parla senza interrompersi un solo attimo. Se solo non avesse l'abitudine di saltare da un discorso ad un altro con eccessiva disinvoltura lo troveresti un conversatore affascinante. Allo stato dei fatti devi ammettere che è principalmente faticoso. Adesso, per esempio, è passato da un commento di cui non hai afferrato il senso sulle abitudini alimentari di un suo collaboratore, al parlare con orgoglio dell'importanza che il Museo Diocesano di Termen è riuscito negli anni a ritagliarsi nel panorama culturale dell'Impero.

***[Se non lo avevi fatto prima]*** *Se hai visitato il Museo Diocesano, nel pomeriggio, puoi* ***intervenire*** *nel discorso. Vai al* ***42***

***[Se non lo avevi fatto prima]*** *Oppure puoi chiedere qualcosa riguardo alla faccenda della* ***chiusura di Vajerlsan****. Vai al* ***9***

*Oppure rimani* ***zitto*** *e cerchi di seguire i discorsi del vescovo. In questo caso segnati un Codice:* ***AS-z*** *e vai al* ***33***

## 13

***Effettua una Prova su: FASCINO, la difficoltà è d12***

***Bonus:****Se hai la Competenza:* ***Legge & Politica*** *diminuisci la difficoltà di* ***-3***

*Se hai la Competenza:* ***Buone Maniere*** *diminuisci la difficoltà di* ***-2***

*Per ogni Codice:* ***AS-z*** *in tuo possesso diminuisci la difficoltà di* ***-1***

***Malus:*** *Se Cucnas* ***partecipa*** *alla discussione aumenta la difficoltà di* ***+3***

*Per ogni Codice:* ***AP-s*** *in tuo possesso aumenta la difficoltà di* ***+1***

*Se superi la prova, vai al* ***37***

*Se fallisci, ma non hai segnato neanche un Codice:* ***AP-s*** *vai all'****8***

*Se fallisci e hai uno o più Codici:* ***AP-s*** *allora vai al* ***40***

*In ogni caso cancella tutti i Codici* ***AS-z*** *e* ***AP-s.***

## 14

"Chiedo scusa..." balbetti, sperando di non attirarti addosso troppo biasimo, intervenendo nel discorso degli adulti, senza essere stato interpellato. "Ma che cosa è accaduto a Vajerlsan, esattamente, di così misterioso

I due professori ti guardano seri. Per un attimo pensi che De Lazari stia per sgridarti ma, per fortuna, il professor Rovus lo precede. "In realtà, mio curioso ragazzo, tutto quello che si può dire; almeno senza scadere in congetture, è che sono avvenute numerose e singolari coincidenze. Se non ricordo male la missione diplomatica è arrivata presso l'antica Rocca che ospita la nostra accademia sul finire di aprile e avrebbe dovuto ripartire dopo tre giorni. Peccato che un incendio abbia distrutto parte importante delle provviste per il viaggio. Poi, mentre si stavano ricostituendo le scorte, un inspiegabile malattia ha decimato i cani da slitta che avrebbero dovuto aiutare a superare i valichi del nord. Devi sapere che spesso quei passi rimangono ostruiti dalla neve anche fino a metà giugno. Come se non bastasse, una guida Audaxiana è misteriosamente scomparsa e le altre, genti superstiziose e per nulla convertite come si ama far credere, hanno incominciato a vaneggiare di maledizioni"

De Lazari sbuffa rumorosamente mentre il professor Rovus ridacchia, quindi riprende il racconto: "Intanto si è arrivati a metà di maggio, quando i *krav'a* da tiro, acquistati a caro prezzo presso i territori della Rocca di Fjolmargh per sostituire i cani da slitta, finiscono in un crepaccio, assieme a tutti gli uomini che li conducevano a Vajerlsan. A questo punto il responsabile della missione ha deciso di rimandare la partenza fino a che i passi montani più a sud non fossero divenuti transitabili. Devo dire che gli è andata anche piuttosto bene visto che già ai primi di giugno hanno potuto lasciarsi Vajerlsan alle spalle"

Rimani a fissare il volto baffuto del vecchio professore, domandandoti come sia possibile che tante sciagure si siano abbattute in così rapida sequenza sulla spedizione diplomatica.

La voce dell'oste, che presenta la successiva portata, attira l'attenzione di tutti.

*Segnati un Codice:* ***AP-s*** *e un Codice:* ***ST-v.***

***Nota****: Durante la cena potrai accumulare più Codici:* ***AP-s*** *o* ***AS-z****, stai attento a segnarli tutti quanti ogni volta che ti viene detto.*

*Se hai appena finito di mangiare* ***l'Antipasto*** *vai al* ***29***

*Se invece hai già mangiato il* ***Primo*** *vai al* ***33***

## 15

"Sua Eminenza, Monsignor Parso Ardelis" annuncia una voce stentorea. Come un sol uomo tutti scattano sull'attenti, facendo risuonare i tacchi.

Il vescovo varca la soglia dell'Ostello, raggiunge il tavolo posto di fronte all'altare e lo circumnaviga fino a poggiare le dita affusolate sul bordo istoriato dello scranno a lui riservato. Parso Ardelis è un uomo basso con una stempiatura talmente marcata da essere facilmente intuibile anche sotto la berretta rossa. Il volto, tutto sommato insignificante, è ravvivato da profonde rughe d'espressione attorno agli occhi e agli angoli della bocca che suggeriscono un carattere gioviale. Al fianco del vescovo appare, leggermente trafelato, Meloran Telhak, capitano dello

*Spada del Signore*. Non puoi non notare come sembri a disagio dentro l'uniforme di gala. I suoi tentativi di apparire imperturbabile vengono vanificati dal sudore che gli scende a rivoli, andando a impregnare il colletto bianco. Altri cinque uomini che non hai mai visto si vanno a posizionare dietro alle proprie sedie, ai due lati del vescovo.

Monsignor Ardelis allarga le braccia, come a voler abbracciare l'intera sala. Quindi intona a mezza voce la preghiera serale. Devotamente abbassi il capo e congiungi le mani, lasciandoti cullare dal suono sconosciuto eppure familiare delle parole in latino che il vescovo recita con voce melodiosa.

Dopo l'amen collettivo ti aspetti che il vescovo faccia segno ai presenti di prendere posto a tavola e ai garzoni di sala di cominciare a servire le pietanze. Invece Monsignor Ardelis rimane in piedi dietro la propria sedia fissando i presenti. "Figlioli" esordisce. "Non sapete quale gioia sia per me, ogni volta, poter dividere il pane con tanti fratelli in Cristo" un sorriso gli increspa gli angoli della bocca. "Probabilmente qualche buon ufficiale del capitano Telhak vi avrà già minacciato di atroci supplizi, se non rispetterete tutti e i centoventidue precetti elencati nel *Libro delle Maniere del Signor Casagranda*. Vorrei però che vi sentiste liberi di discorrere tra di voi e di gustarvi i manicaretti che il nostro ospite questa sera ci servirà" il vescovo fa un cenno verso l'oste, in piedi in un angolo. "Magari avendo solo la cortesia di attendere che io termini questo mio noioso discorso" prosegue monsignor Ardelis, nonostante il silenzio sia assoluto. "Come già gli studenti del secondo biennio sanno ogni volta che il trasporto per Vajerlsan passa da qui, io ne approfitto per fare conoscenza con coloro che renderanno più grande, e spero più bello, l'Impero: Voi! *Oh*, e anche per ignorare i consigli del mio medico personale e abbuffarmi della cucina Audaxiana che ritengo tra le più saporite al mondo. Ma come al solito ho la tendenza a rimanere affascinato dal discutibilmente soave suono della mia voce e dimentico che siamo qui per mangiare e per conoscerci, non certo per ascoltare il sottoscritto" Monsignor Ardelis fa una lunga pausa ma, invece di dare seguito alle sue parole e ordinare l'inizio alla cena, riprende a parlare: "Prima di consentire al nostro gentilissimo ospite di lasciar liberi i camerieri vorrei rubarvi ancora cinque minuti per presentarvi coloro che oggi divideranno il mio desco. Il capitano Meloran Telhak non ha bisogno di presentazioni. È l'abile comandante del *Spada de Signore* ed è grazie a lui che raggiungerete Vajerlsan in tutta sicurezza. Le altre persone che vedete qui, avranno l'onore di essere i vostri futuri insegnanti. Domani anche loro saliranno sullo *Spada del Signore* e con voi termineranno il viaggio, andando così a completare l'organico docente di Vajerlsan"

Sgrani gli occhi. Ripensi al dialogo origliato nel pomeriggio tra l'Audaxiano e quello che diceva essere un professore diretto a Vajerlsan; uno dei cinque uomini che il vescovo sta per presentare deve essere lui! Respiri a fondo, concentrandoti sui professori, man mano che questi vengono presentati, nel tentativo i cogliere qualche indizio.

*Se possiedi l'Oggetto:* ***Lente di Borodin*** *vai immediatamente al* ***5***
*In caso contrario* ***Effettua una Prova su: PERCEZIONE, la difficoltà è d8***
*Se superi la prova vai al* ***7***
*In caso contrario vai al* ***39***

## 16

La tavolata è apparecchiata per quattordici persone. Gli studenti siederanno di fronte agli adulti, dando le spalle al resto del salone. Capisci immediatamente con quale criterio sono stati scelti i ragazzi che siederanno a tavola con il vescovo: a parte Fullio Loceres, un ragazzo grassottello e dai modi affettati, che a quanto ne sai è figlio di ricchi banchieri della capitale, tutti i prescelti sono figli di eminenti prelati.

Un garzone dell'Ostello, per l'occasione costretto in uno scomodo vestito strabordante galloni dorati, indica a ogni studente il proprio posto. Con un certo disappunto scopri che la tua sedia è proprio al centro della tavola, di fronte ad un alto scranno dove probabilmente prenderà posto il vescovo in persona, e di fianco di Alecsandro Cucnas.

Pensandoci la cosa è del tutto logica: se il posto a tavola è legato al censo e all'influenza dei propri genitori era inevitabile che tu e Alecsandro finiste a sedere vicini fra di voi e di fronte al vescovo.

Ignorando Cucnas, e ottenendo da lui il medesimo atteggiamento, osservi la sterminata fila di posate d'argento apparecchiate sul tavolo.

*Vai al **15***

## 17

Prima che tu abbia fatto più di tre passi, l'ufficiale allunga un braccio, trattenendoti per una spalla. Scruta la tua divisa, malridotta dopo le avventure del pomeriggio, scuotendo la testa. Ma arrivato ad esaminare la punta del tuo cappello esclama: "Studente, dove è finita la tua piuma?"

Digrigni i denti. Ora la tua piuma, assieme a quella di Etan, sta adornando i capelli unticci di quella serpe in gonnella della banda di Patro. "Io... l'ho perduta, signore" mormori, fissandoti la punta dei piedi.

L'ufficiale ti squadra nuovamente, e nuovamente scuote la testa. Quindi fa un passo verso la folla di ragazzi in attesa e sfila una piuma dal cappello di uno di essi, porgendotela. "Prendi questa. Ricorda che una divisa in disordine è segno inequivocabile di una persona disordinata. Provvederò a farti rapporto per le condizioni indegne del tuo abbigliamento. Ora vai e ricorda come ci si deve comportare quando si divide la tavola con gli adulti"

A testa bassa ti avvii al tavolo in fondo al salone, pensando che questa cena di gala è già cominciata nel peggiore dei modi.

*Aumenta di **+1** i tuoi **Ammonimenti**.*

***Nota**: Anche se sei arrivato a 6 Ammonimenti continua a leggere visto che ti verrà data l'occasione di ridurne il numero.*

*Vai al **16***

## 18

"Un Cucnas e un da Morante nello stesso corso. Mi chiedo se i vostri padri sapessero quello che facevano nel momento in cui vi hanno iscritto" chiosa il vescovo, osservando le vostre reazioni.

"Mi perdoni, eminenza" risponde Cucnas. Non puoi fare a meno di ammirare la sua freddezza: solo un impercettibile tremolio mina il suo tono di voce, altrimenti perfettamente controllato. "Ma sia mio padre che quello del mio compagno sono entrambi umili servitori di Sua Santità. Se vi è pervenuta voce di qualche rivalità tra i nostri genitori sicuramente si deve essere trattato di un errore"

Non puoi far altro che annuire con convinzione. Tuo padre e il padre di Cucnas sono acerrimi avversari politici, oltre a detestarsi cordialmente anche sul piano personale, eppure, almeno da un punto di vista formale, i loro rapporti devono apparire cordiali.

"Ma certamente" risponde Ardelis, elargendo un sorriso a Cucnas. "Indubbiamente le mie informazioni erano incomplete, riferitemi da qualche invidioso della perfetta armonia che regna tra le famiglie Cucnas e da Morante. Sicuro. Sono ben felice di vedere che hai così a cuore che la verità prevalga, giovane Cucnas"

Il vescovo sposta la sua attenzione su di te ma non riesci a far altro che continuare ad annuire.

"Ho già fatto una *gaffe*" sospira il vescovo. "E non intendo farne un altra, per cui lascerò a voi il privilegio di decidere di quali argomenti discorrere per allietare le orecchie di questo vecchio prelato"

Tu e Cucnas vi scambiate uno sguardo ostile.

*Raccogli le idee e cerca di fare buona impressione con il vescovo. Vuoi:*
*- Parlare di **politica** e di **pettegolezzi**? Vai al **13***
*- Parlare di **spettacoli teatrali** o di **arte**? Vai al **4***
*- Parlare di **te stesso** e del **tuo viaggio** fino a qui? Vai al **19***
*- Parlare il **meno possibile** lasciando al vescovo il compito di condurre il discorso? Vai al **20***
*Ricorda che Cucnas **parteciperà** alla discussione.*

## 19

***Effettua una Prova su: FASCINO, la difficoltà è d10***
***Bonus:****Se hai la Competenza: **Buone Maniere** diminuisci la difficoltà di **-2***
*Per ogni Codice: **AS-z** in tuo possesso diminuisci la difficoltà di **-1***
***Malus:** Se Cucnas **partecipa** alla discussione aumenta la difficoltà di **+2***
*Per ogni Codice: **AP-s** in tuo possesso aumenta la difficoltà di **+1***
*Se superi la prova, vai al **37***
*Se fallisci, ma non hai segnato neanche un Codice: **AP-s** vai all'**8***
*Se fallisci e hai uno o più Codici: **AP-s** allora vai al **40***
*In ogni caso cancella tutti i Codici **AS-z** e **AP-s.***

## 20

***Effettua una Prova su: FASCINO, la difficoltà è d8***
***Bonus:****Se hai la Competenza:* ***Buone Maniere*** *diminuisci la difficoltà di* ***-1***
*Per ogni Codice:* ***AS-z*** *in tuo possesso diminuisci la difficoltà di* ***-1***
***Malus:*** *Se Cucnas* ***partecipa*** *alla discussione aumenta la difficoltà di* ***+4***
*Per ogni Codice:* ***AP-s*** *in tuo possesso aumenta la difficoltà di* ***+1***
*Se superi la prova, vai al* ***37***
*Se fallisci, ma non hai segnato neanche un Codice:* ***AP-s*** *vai all'****8***
*Se fallisci e hai uno o più Codici:* ***AP-s*** *allora vai al* ***40***
*In ogni caso cancella tutti i Codici* ***AS-z*** *e* ***AP-s.***

## 21

Professore... non ricorda nemmeno di questa?" domandi, appoggiando la lente d'argento con i simboli matematici davanti a lui. Dracone allunga il collo per osservare l'oggetto, ma il professor Bordin, con un movimento rapidissimo, l'afferra.

I suoi occhi chiari sono presenti mentre la esamina. Mormora qualcosa, in una lingua che non riconosci. Due posti più in là, il prof. Lurkan sobbalza sulla sedia, fissando Borodin. "Professore, ignoravo che conoscesse l'Audaxiano antico..."

Ma Borodin ignora anche lui e, finalmente, solleva lo sguardo su di te. "Pensavo di averla persa, o che me l'avessero rubata... come puoi averla tu?

"Me l'ha regalata lei, professore" sussurri, sentendoti a disagio. "Ha anche scritto un biglietto di accompagnamento. Non rammenta?"

Borodin scuote la testa. "Te l'ho regalata io... astuto!" commenta. "Bene, ragazzo. Se te l'ho regalata una buona ragione ci deve essere stata, e i regali non vengono mai richiesti in dietro, per cui..." ti porge la lente.

"Signore... mi chiedevo se..."

Borodin fa un cenno con la mano per interromperti. "Non adesso, ragazzo" si limita a sussurrare, lanciando un'occhiata a Lurkan e Dracone.

Nel voltare lo sguardo, incroci quello sospettoso di Alecsandro che ha seguito l'intera scena.

Poco dopo la voce dell'oste annuncia il prossimo piatto di portata.

*Segnati un Codice:* ***AP-s*** *e un Codice:* ***Ai-l****, quindi vai al* ***33***
***Nota****: Durante la cena potrai accumulare più Codici:* ***AP-s*** *o* ***AS-z****, stai attento a segnarli tutti quanti ogni volta che ti viene detto.*

## 22

"*Ehm*, scusatemi.." dici. Sai che intromettersi in una discussione tra adulti è considerato da villani. Purtroppo la curiosità è troppo forte. "Mi chiedo di cosa si occupasse questo Progetto *Orecchio Celeste* di cui parlavate poc'anzi"

Il professor Lurkan borbotta qualcosa, lanciandoti un occhiata severa. Aber Dracone, invece, ti regala uno dei suoi sorrisi scintillanti. "Sei impertinente, ragazzo" dice. "Ma apprezzo la curiosità, anche quando sconfina nella sfrontatezza. Sappi che il Progetto *Orecchio Celeste*, per quel che ne so, consisteva nella co-

struzione di un dispositivo per captare le comunicazioni dei Lunari. Della progettazione si occupò il qui presente professore Borodin"

"Comunicazioni dei Lunari" sbuffa Lurkan. Poi, guardandoti con fare complice, aggiunge: "Questo è quello che ci hanno voluto far credere "

" Non credevo che una cosa simile fosse possibile " esclami, esterrefatto.

"Evidentemente da Morante non sa un sacco di cose" interviene Cucnas. "Io, ne ero a conoscenza" continua con aria di superiorità. "Mio padre me ne ha parlato. Un progetto deludente e dispendioso... così ha detto lui"

"In effetti" risponde Dracone, scrutando con interesse il tuo compagno di scuola. "Solo grazie al genio del prof. Borodin è stato possibile progettare quelle apparecchiature"

"Si dice che occupassero un intero piano sotterraneo dell'Accademia delle Scienze" dice Lurkan.

"Due!" interviene Borodin. Gli occhi di tutti si spostano su di lui. Borodin scrolla le spalle e aggiunge: "Due piani sotterranei. Ma i Lunari non usano onde radio per le comunicazioni interne... io lo avevo detto... se non le usano non le usano..." il volume della voce di Borodin scema fino a diventare un borbottio confuso.

"Questo spiega perché tutto ciò che è stato captato sono stati fruscii e fischi. Nessuna comunicazione intellegibile da lassù" annuisce Dracone.

"E lei questo come lo sa?" domanda Lurkan, stringendo gli occhi sospettoso.

Dracone fa un gesto di sufficienza: "Ho un amico che ha fatto parte del personale adibito all'ascolto e alla trascrizione dei *suoni* captati. Una serie di insensati rumori di fondo provenienti dallo spazio profondo, vi dico. Ora il prof. Borodin conferma la mia ipotesi: i lunari, se esistono, non comunicano con mezzi che noi siamo in grado di captare"

Il dialogo tra i due professori viene interrotto dalla voce dell'oste che declama il piatto successivo.

*Segnati un Codice:* ***AP-s*** *e un Codice:* ***PO-C.***
***Nota****: Durante la cena potrai accumulare più Codici:* ***AP-s*** *o* ***AS-z****, stai attento a segnarli tutti quanti ogni volta che ti viene detto.*
*Se hai appena finito di mangiare* ***l'Antipasto*** *vai al* ***29***
*Se invece hai già mangiato il* ***Primo*** *vai al* ***33***

## 23

Osservi per un po' il professor Borodin. Fino ad ora non ha toccato cibo, continua a guardarsi attorno con un'espressione confusa. Lurkan e Dracone continuano a chiacchierare tra di loro, ignorando completamente il collega.

Non ce la fai più! L'incontro con Borodin per te è stato così importante, una specie di svolta nella tua vita e per le tue prospettive; non puoi accettare di aver sbagliato. Di aver visto un genio in un mentecatto.

Estrai la lente, soppesandotela tra le mani.

"E quello cosa sarebbe?" sibila Alecsandro al tuo fianco, scrutando il prezioso oggetto. Lo ignori, protendendo invece la lente verso il professor Borodin.

*Se l'Oggetto:* ***Lente di Borodin*** *è danneggiata vai al* ***26***
*In caso contrario vai al* ***21***

## 24

"Vi assicuro che è così, capitano" sta dicendo il vescovo, scuotendo la testa. "Mi pare strano che non ne siate informato"

"Io non mi interesso di politica, eminenza" risponde il capitano Thelak, infilandosi un ditone nel colletto macchiato di sudore nel tentativo di allentarlo.

"Non vedo come darvi torto" ride l'altro. "Anche io eviterei di interessarmene, se solo potessi. Eppure pensavo che la possibile chiusura dell'Accademia fosse una notizia che vi toccasse da vicino"

Trattieni il respiro. Come sarebbe a dire: *chiudere l'Accademia*?

Il capitano Thelak si limita a scrollare le larghe spalle. "Lo *Spada del Signore* non si limita a fare servizio passeggeri per Vajerlsan, signore. É un dirigibile vecchio ma ancora in perfetta efficienza. Verrà riassegnato ad altri compiti in modo permanente. In fondo quella di Vajerlsan è *solo* una delle accademie militari dell'Impero, no?"

"Ma una delle migliori. Anzi mi risulta che da Vajerlsan escano gli ufficiali più qualificati"

Per tutta risposta il capitano scrolla nuovamente le spalle, come a dire: *se lo dice lei...*

Vedendo che il discorso sulla sorte di Vajerlsan non riscuote interesse, il vescovo sbocconcella il cibo che ha nel piatto. Quindi, saltando di palo in frasca si lancia con trasporto nella descrizione del museo della Guerra Celeste che si trova nella Cittadella. Sembra che il museo, pur esistendo da un secolo, sia stato ampliato e arricchito con pezzi di indubbio valore da quando Ardelis è stato nominato vescovo della Diocesi di Termen. Il capitano annuisce, cortesemente, ma la sua espressione è chiaramente quella di chi preferirebbe trovarsi in un altro luogo.

*Se hai visitato il Museo Diocesano, nel pomeriggio, vuoi puoi* ***intervenire*** *nel*

*discorso. Vai al **42***
*Oppure puoi intervenire cercando di riportare l'argomento alla faccenda della **chiusura di Vajerlsan**. Vai al **9***
*Oppure rimani **zitto** in attesa che venga servito una nuova portata. Vai al **36***

## 25

Racconti dettagliatamente quel poco che sei riuscito a vedere nel museo, sorvolando sui motivi che ti hanno impedito di visitarlo tutto. Concludi affermando che, nonostante siano dei pagani e per tanto in difetto morale nei confronti dell'Impero, gli Audaxiani sono riusciti a sopravvivere e a prosperare in condizioni estreme. Una tale capacità di adattamento è, secondo te, una cosa che andrebbe studiata approfonditamente.

Il vescovo ti guarda soddisfatto. Accenna addirittura ad un piccolo applauso quando termini il tuo discorso. "Ecco, vedete capitano" esclama, rivolgendosi a Telhak, ma attirando l'attenzione di tutti i convitati. "Questo è un esempio di mente agile e ricettiva. Questo fanciullo ha capito più cose in un pomeriggio dentro un museo di quanto non abbiano fatto tanti studiosi in un'intera esistenza. Se tutte le nuove leve dell'Impero fossero come questo giovane non stenterei ad affermare che i nemici della fede hanno davvero gli anni contati"

Arrossisci violentemente per quella valanga di adulazioni. Per fortuna la voce dell'oste interrompe le chiacchiere per presentare il successivo piatto di portata.

*Segnati **due** Codici: **AS-z***
***Nota**: Durante la cena potrai accumulare più Codici: **AP-s** o **AS-z**, stai attento a segnarli tutti quanti ogni volta che ti viene detto.*
*Se hai appena finito di mangiare **l'Antipasto** vai al **29***
*Se invece hai già mangiato il **Primo** vai al **33***

## 26

Professore... non ricorda nemmeno di questa?" domandi, appoggiando la lente d'argento davanti a lui. Dracone allunga il collo per osservare l'oggetto, ma il professor Bordin, con un movimento rapidissimo, l'afferra.

I suoi occhi chiari sono improvvisamente presenti mentre la esamina. Nel vedere il manico piegato e rovinato dall'impatto con il proiettile il professore si lascia sfuggire un'esclamazione in una lingua che non riconosci.

Due posti più in là, il prof. Lurkan sobbalza sulla sedia, fissando Borodin. "Professore, ignoravo che conoscesse l'Audaxiano antico..."

Ma Borodin ignora anche lui, i suoi occhi continuano a danzare lungo il manico della lente. "Questa..." dice, esitante. Quindi solleva lo sguardo su di te. "Pensavo di averla persa, o che me l'avessero rubata... come puoi averla tu? E in nome di Dio cosa le è successo?" senza curarsi di stare attirando l'attenzione anche del vescovo, Borodin cala la mano sul tavolo. "Rovinata! La variabile di sintesi chemioatomica... ma però posso ricostruirla... non è impossibile..."

"*Ehm*, tutto bene, professore?" domanda il vescovo.

Borodin appoggia violentemente la lente sul tavolo, coprendola con un tovagliolo. Si guarda intorno, stralunato, come se solo adesso si rendesse conto di dove si trova. "Tutto... sì, eminenza. Tutto bene. Dovete scusarmi ma il fatto è che non mi sento troppo bene"

"Nel qual caso non sentitevi assolutamente in obbligo di restare, professore. Forse vi farebbe bene andare in camera vostra per stendervi un po'"

Borodin sorride, annuendo automaticamente. Appena il vescovo riporta la sua attenzione ai discorsi con il capitano, però, il professore torna a guardarti. "Perché hai tu questa lente?" ti domanda.

"Me l'ha regalata lei, professore" sussurri di rimando. "Ha anche scritto un biglietto di accompagnamento... non rammenta?"

Borodin scuote la testa. "Te l'ho regalata io... astuto!" commenta. "Bene, ragazzo. Se te l'ho regalata una buona ragione ci deve essere stata, e i regali non vengono mai richiesti in dietro, per cui..." solleva il tovagliolo spingendo con un dito la lente verso di te. "Ma bada a non danneggiarla ulteriormente. Mi raccomando"

Afferri la lente, facendotela scivolare nuovamente in tasca. Nel voltare lo sguardo incroci quello sospettoso di Alecsandro che ha seguito tutta la scena.
Poco dopo la voce dell'oste annuncia il prossimo piatto di portata.

*Segnati un Codice: **AP-s** e un Codice: **Ai-l**, quindi vai al **33***

***Nota**: Durante la cena potrai accumulare più Codici: **AP-s** o **AS-z**, stai attento a segnarli tutti quanti ogni volta che ti viene detto.*

## 27

***[Solo se hai con te l'Oggetto: Lente di Borodin]** vuoi provare a farti riconoscere dal professor Borodin mostrandogli la Lente? Vai al **23***

***[Se non lo avevi fatto prima]** Vuoi domandare maggiori spiegazioni sul progetto Orecchio Celeste? Vai al **22***

***[Se non lo avevi fatto prima]** Vuoi chiedere del Novizio morto? Vai al **3***

*Oppure puoi rimanere zitto e ascoltare i discorsi dei tre professori. Vai al **2***

## 28

***[Se non lo avevi fatto prima]** Vuoi chiedere qualcosa sulla spedizione diplomatica? Vai al **31***

***[Se non lo avevi fatto prima]** Vuoi avere informazioni sugli incidenti occorsi alla spedizione a Vajerlsan? Vai al **14***

*In alternativa puoi solo rimanere zitto e ascoltare i discorsi che decideranno di intraprendere. Vai al **2***

## 29

Grazie all'oste, che presenta ogni portata, vieni a sapere che la prossima portata è una zuppa chiamata *Ukkha*, tipica delle tavole dei signori quanto dei popolani.

In una pentola vengono fatte bollire frattaglie di *kav'a*, patate e numerose spezie. Il brodo così ottenuto viene filtrato e vi si fanno bollire uova di *Dryeik*, i signori a volte usano uova di *Scryt*, mentre i cuochi del vescovo, con tuo grande sollievo, si sono limitati a usare delle normali uova di gallina. Intanto la parte filtrata viene triturata finemente. Negli ultimi minuti tutto viene nuovamente rimesso assieme con aggiunta di sale di roccia e di alghe rosa, caratteristiche dei laghi montani

Con apprensione vedi servirti una zuppa densa e giallastra. Di tutte le cose che la compongono solo due o tre ti sono familiari. Per lo meno non odora di calzini bagnati quanto di... uova, anche se con un retrogusto come di stalla! Con un sospiro a stento trattenuto immergi il cucchiaio nella brodaglia apprestandoti ad ingoiarla a forza.

*Se stavi parlando (o ascoltando) con i professori **Dracone, Lurkan** e **Borodin** e vuoi continuare a farlo vai al **27***

*Se stavi parlando (o ascoltando) con i professori **de Lazari** e **Rovus** e vuoi continuare a farlo vai al **28***

*Se stavi parlando (o ascoltando) con il **vescovo** e desideri continuare a mostrarti interessato vai al **12***

*Se vuoi spostare la tua attenzione sul trio **Dracone/Lurkan/Borodin** vai all'**11***

*Se invece vuoi spostare la tua attenzione su de **Lazari/Rovus** vai al **38***

*Se vuoi spostare la tua attenzione sul **Vescovo** e sul **capitano,** vai al **24***

## 30

Alle tue parole il sopracciglio del vescovo scatta verso l'alto. Sorride sotto i baffi, lanciando rapide occhiate verso il capitano, mentre tu ti affanni per spiegare il tuo pensiero: ossia che i pagani di Audax sono a tutti gli effetti da considerare creature inferiori, tanto dal punto di vista culturale quanto da quello biologico.

A metà della tua tirata, per la quale ti ispiri largamente ad un discorso che avevi sentito fare da un canonico anziano a tuo padre in non sai più quale occasione, lo sguardo ti cade sul volto del capitano Telhak. Le sue labbra sono serrate. Le nocche delle immense mani pelose sono sbiancate per la furia con cui serra le posate d'argento. Ad un tratto ti rendi conto che il capitano, anche se probabilmente è nato nell'Impero, deve avere sangue Audaxiano nelle vene. Un bel po', a giudicare dal torace ampio, dalla statura bassa e dalla quantità di muscoli e di peli che gli ricoprono le ossa. Rendendoti conto della tremenda *gaffe*, ammutolisci, cercando disperatamente un modo per recuperare *in extremis* la situazione.

Prima che tu possa farti venire qualche idea la voce dell'oste annuncia il prossimo piatto di portata.

*Segnati **due** Codici: **AP-s.***

***Nota**: Durante la cena potrai accumulare più Codici: AP-s o AS-z, stai attento a segnarli tutti quanti ogni volta che ti viene detto.*

*Se hai appena finito di mangiare **l'Antipasto** vai al **29***

*Se invece hai già mangiato il **Primo** vai al **33***

## 31

"Ehm... chiedo perdono" dici con voce tremante. De Lazari ti fulmina con lo sguardo ma il professor Rovus ti sorride, conciliante, invitandoti parlare. "Non ho potuto fare a meno di ascoltare il vostro discorso e... ecco, mi chiedevo di quale missione diplomatica stavate parlando?"

Con tua sorpresa è Alecsandro Cucnas, al tuo fianco, a risponderti con uno sbuffo: "Mi domando se c'è *qualcosa* che tu sappia, da Morante! Ma se a Redenzione non si è parlato d'altro che della missione di monsignor Merani. Spero che tuo padre sia meno superficiale di te. Altrimenti verrebbe da domandarsi come ha fatto a mantenere la propria carica così a lungo"

Ti mordi la lingua per non dare a Cucnas la rispostaccia che si meriterebbe. Tuo padre non ha mai avuto l'abitudine di parlare in famiglia di questioni politiche o inerenti al suo lavoro. Ciò nonostante nemmeno tu puoi aver vissuto dodici anni nell'Impero senza aver mai sentito nominare il consigliere Alfius Merani: Esso è considerato il braccio destro del Santo Padre, vera e propria eminenza grigia senza il cui consiglio, e approvazione, nessuna decisione viene presa.

Ignoravi però che il vescovo Merani si fosse allontanato dalla capitale per una missione diplomatica né tanto meno che avesse soggiornato a Vajerlsan.

La tua espressione confusa deve essere parecchio comica perché anche l'espressione accigliata di De Lazari si distende leggermente. "Sua Eminenza Merani ha preso le redini all'ultimo minuto della spedizione in territorio Audaxiano che si stava preparando da più di un anno" ti spiega, scandendo ogni punto battendo sulla tovaglia con l'indice ossuto. "Lo scopo della missione è quello di visitare tutte le Rocche federate dell'Unione Audaxiana e stipulare nuovi trattati con i barbari del nord. Trattati non solo di natura commerciale, si mormora"

"Già, e cogliendo tutti di sorpresa, Sua Eminenza Merani è stato messo a capo della spedizione" interviene Rovus, accarezzandosi i baffoni. "C'è chi dice che questo sia un segno che i rapporti tra il Merani e il Santo padre si siano incrinati e che la missione serva a allontanare il primo da Redenzione per almeno due anni"

"Queste sono illazioni" replica brusco De Lazari. "Un risultato soddisfacente di questa missione diplomatica porterebbe immensi benefici all'Impero. Io penso che la presenza di Sua Eminenza sia imputabile solo al fatto che esso sia l'uomo migliore per adempiere al compito!"

Tra i due scende un silenzio imbarazzato. Rotto dalla voce dell'oste che annuncia il seguente piatto.

*Segnati un Codice: **AP-s** e un Codice: **AM-m.***

***Nota**: Durante la cena potrai accumulare più Codici: **AP-s** o **AS-z**, stai attento a segnarli tutti quanti ogni volta che ti viene detto.*

*A che punto della cena sei?:*

*- Se hai appena finito di mangiare **l'Antipasto** vai al **29***

*- Se invece hai già mangiato il **Primo** vai al **33***

## 32

Bastano poche parole perché la luce di interesse che si era accesa negli occhi del vescovo si spenga. Nel vedere le sue dita affusolate tamburellare sul tovagliolo di seta ti impappini e finisci per concludere la frase a metà di una parola.

Monsignor Ardelis si volta nuovamente verso il capitano e, come se tu non fossi mai intervenuto, riprende a discorrere con lui del più e del meno.

La voce dell'oste interrompe le chiacchiere annunciando il prossimo piatto di portata.

*Segnati un Codice:* ***AP-s.***

***Nota****: Durante la cena potrai accumulare più Codici: AP-s o AS-z, stai attento a segnarli tutti quanti ogni volta che ti viene detto.*

*Se hai appena finito di mangiare* ***l'Antipasto*** *vai al* ***29***

*Se invece hai già mangiato il* ***Primo*** *vai al* ***33***

## 33

"Per il secondo il cuoco ha pensato ad un *Plamya Pei Styek*. Si tratta di un piatto a base di bistecca di *krav'à*, molto saporito ed apprezzato soprattutto dai nobili Scrytskin. La bistecca, ottenuta dai quarti posteriori di un giovane krav'a, viene cosparsa di abbondante sale di roccia, cipolle, zenzero e *prah mosus* quindi viene cotta su fuoco vivo in modo che l'interno rimanga quasi crudo mentre all'esterno si formi una crosta dura. Intanto altro *prah mosus* viene mescolato a della panna acida. La bistecca viene quindi immersa in un contenitore colmo di liquore di patata e lasciato marinare mezza giornata. Subito prima di servire in tavola la carne si da fuoco alla soluzione alcolica. I tranci di bistecca vanno serviti ancora fiammeggianti ed è il nobile a spegnere le fiamme versandovi sopra la panna piccante precedentemente preparata"

Indietreggi quando un piatto sul quale un trancio di carne sta avvampando tra sottili fiamme azzurrine ti viene appoggiato davanti. Osservi il vescovo prendere una salsiera di ceramica, piena di un liquido giallastro, e lentamente versarne il contenuto sul proprio trancio di carne, fino a che anche l'ultima fiammella non viene estinta.

"Sbrigatevi, prima che l'alcool si consumi completamente" esorta allegramente il vescovo, rivolto agli ospiti che, chi più chi meno, osservano scettici il proprio piatto.

Afferri la tua salsiera, imitando le azioni del vescovo. L'odore di questo piatto è molto forte ma, stranamente, allettante. Con una debole speranza di poter finalmente mangiare qualcosa di decente afferri il forchettone e il coltello da carne, attaccando la bistecca alta almeno otto centimetri. Ben presto scopri che, messa da parte la salsa a base di panna acida, il resto è più che commestibile. Stai lavorando alacremente su un nervo particolarmente filaccioso quando senti il vescovo Ardelis dire: "Bene, capitano, perché non mi presenta questi fanciulli?"

La voce rude del capitano elenca i nomi dei ragazzi. Nel momento in cui arriva a presentare te e Cucnas vedi gli occhi del prelato accendersi di interesse.

*Se hai il Codice:* ***AC-T*** *cancellalo e vai al* ***10***

*In caso contrario vai al* ***18***

## 34

Come temevi Rovus si mette a parlare dei propri acciacchi, con gran dovizia di particolari. Vieni così a scoprire che l'anziano professore lamenta dolori articolari. Solo impacchi caldi, fatti con un particolare fango, riescono a lenirne la sofferenza. Inoltre ha difficoltà a digerire alcuni tipi di legumi e di tuberi, il che è una vera disdetta visto che la dentiera che ha in bocca gli è costata lo stipendio di un semestre, essendo fatta con veri denti umani in perfette condizioni. E vorrebbe ben vedere che fosse altrimenti, visto che sono stati strappati uno a uno da bocche giovani e sane. Bocche di miscredenti, ovviamente, dato che nessun bravo cristiano smembrerebbe mai volontariamente il corpo di un altro cristiano, rischiando di pregiudicarne la resurrezione alla fine dei tempi. Sarebbe una bella disgrazia risorgere senza denti...

De Lazari ascolta con imperturbabile rassegnazione. Per fortuna la voce dell'oste che presenta la portata successiva interrompe il monologo del professor Rovus.

*Segnati un Codice:* ***AS-z*** .

***Nota****: Durante la cena potrai accumulare più Codici:* ***AP-s*** *o* ***AS-z****, stai attento a segnarli tutti quanti ogni volta che ti viene detto.*

*Se hai appena finito di mangiare* ***l'Antipasto*** *vai al* ***29***

*Se invece hai già mangiato il* ***Primo*** *vai al* ***33***

## 35

"*Ehm*... professore si ricorda di me? Professore? Professor Borodin!"

Solo nel sentire il proprio nome l'uomo sussulta, guardandosi in giro come se fosse stato appena sorpreso in una qualche attività riprovevole. Quando i suoi occhi slavati si posano su di te ti sorride, incerto. Corruga lievemente la fronte. "Salve, figliolo" borbotta. "Lo sai che ho chiesto una docenza per due anni in un posto chiamato Vajerlsan? Vorrei solo sapere perché l'ho fatto!"

Scruti Borodin, allibito. L'uomo che avevi conosciuto pochi mesi fa era la persona più lucida che tu avessi mai incontrato. Le sue stranezze potevano essere facilmente imputate al suo genio, o alla incredibile quantità di vino che aveva ingurgitato quella sera, ma nulla toglievano al suo acume. Quello che hai davanti, invece, sembra un mentecatto.

"Penso che mi piacerà tornare ad insegnare" continua Borodin. "Non insegno più da... da... ma in che anno siamo?"

"Certo che te le sai scegliere le amicizie, da Morante" sussurra maligno Alecsandro Cucnas al tuo fianco.

Ti volti verso il tuo compagno di scuola cercando qualcosa da replicare che possa fargli scomparire quel ghigno idiota dalla faccia, ma lui si affretta a guardare da un'altra parte.

*Segnati un Codice:* ***AP-s.***

*Se hai con te l'Oggetto:* ***Lente d'Argento****, puoi farla vedere al prof. Vai al* ***23***

*Se non hai con te l'Oggetto, o non vuoi mostrarlo, va al:*

*-* *Se hai appena finito di mangiare* ***l'Antipasto*** *vai al* ***29***

*-* *Se invece hai già mangiato il* ***Primo*** *vai al* ***33***

## 36

Il vescovo parla allegramente del più e del meno. Sembra non capacitarsi di come il capitano Thelak, di origini Audaxiane, non si emozioni anche lui nel parlare della cultura della gelida Audax. Ogni tanto, ti accorgi, il vescovo ti scocca una fuggevole occhiata, evidentemente felice nel vedere che lo stai ascoltando con tanta attenzione. Devi ammettere che quell'uomo ha una conoscenza enciclopedica di tutto ciò che è Audaxiano e, una volta superata la difficoltà di seguire i suoi rapidi cambi di argomento, ti scopri ad ascoltarlo davvero affascinato.

Pensi che il vescovo stia per domandarti qualcosa, quando la voce dell'oste interrompe le chiacchiere nella sala annunciando il prossimo piatto di portata.

*Segnati un Codice:* ***AS-z*** *e un* ***Codice Didattico: AL&C***

***Nota****: Durante la cena potrai accumulare più Codici: AP-s o AS-z, stai attento a segnarli tutti quanti ogni volta che ti viene detto.*

*Se hai appena finito di mangiare* ***l'Antipasto*** *vai al* ***29***

*Se invece hai già mangiato il* ***Primo*** *vai al* ***33***

## 37

Inaspettatamente, dopo nemmeno dieci minuti, ti trovi a dialogare disinvoltamente con il vescovo. L'uomo alterna commenti salaci a domande che dimostrano un reale interesse per quello che stai dicendo. Non si comporta con la solita fredda superiorità che gli adulti riservano ai bambini. Sei così preso dal tuo discorrere che a malapena senti l'annuncio del dolce che chiuderà la cena: si tratta di un gelato fatto con neve proveniente dai monti di Audax e conservata in profondi cunicoli scavati sotto le dispense.

Gli interventi di Cucnas sono radi e, in più di un'occasione, ottengono solo di dimostrare la sua ignoranza, facendogli fare una figuraccia dietro l'altra.

Con un sorriso benevolo e un cenno della mano Ardelis chiede il tuo silenzio. Con stupore ti accorgi di aver terminato il dolce - senza aver idea di che gusto avesse - e che la cena è ormai finita.

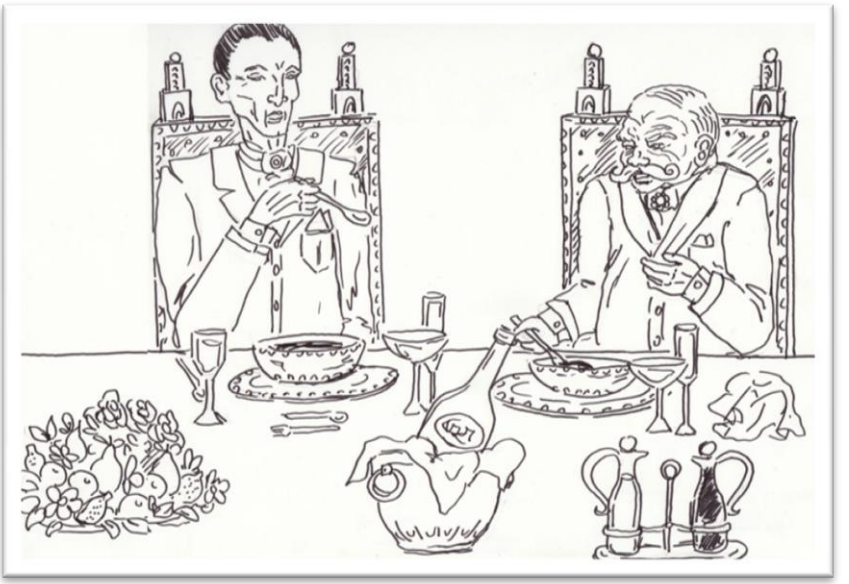
"Ho molto apprezzato questa occasione conviviale" dice il vescovo, poi, rivolto a te aggiunge. "Così come ho trovato stimolante parlare con te, giovanotto. Credo che scriverò una lettera al rettore di Vajerlsan per pregarlo di avere un occhio di riguardo nei tuoi confronti. Personalmente rimarrei alzato tutta la notte per poter conoscere ognuno di voi ma, ahimè, l'età e gli acciacchi non me lo consentono. Inoltre, prima che il torpore dovuto a questo lauto banchetto ci assalga, è necessario che tutti noi si renda grazie a Dio"

Come l'alto prelato si alza, tutti i presenti, con un rumore di panche strascinate, si levano in piedi. Lentamente Ardelis si dirige verso l'altare posto in fondo alla sala. Vi si inchina davanti, mormorando qualche parola in latino, quindi si volta verso di voi per intonare la preghiera serale.

*Grazie alla lettera che il vescovo scriverà puoi ridurre il numero di* ***Ammonimenti*** *di* ***-2.***

*Vuoi ascoltare il vespro? Vai al* ***43***

*Preferisci invece osservare attentamente i cinque professori? Vai al* ***44***



**38**

"Eppure vi dico che sono accadute cose che farebbero pensare al soprannaturale" sta dicendo il professor Rovus, facendo tremare i baffoni.

"Farebbero?" replica freddo de Lazari.

"Certo. Farebbero, se non fossimo tutti buoni cristiani e perciò non credessimo nei prodigi. D'altronde la delegazione diplomatica avrebbe dovuto sostare a Vajerlsan appena tre giorni, giusto il tempo per rifornirsi, prima di proseguire verso la Rocca di Fjolmargh, invece sono rimasti inchiodati per quasi un mese a causa degli eventi più incredibili... ma davvero non ne avete sentito parlare?"

De Lazari si limita a scuotere le spalle ossute, come a dire che, evidentemente, lui e il collega non reputano interessanti le medesime cose. "Piuttosto, com'è che voi siete così informato?" domanda alla fine, forse più per tentare di cambiare discorso che per reale interesse.

"*Oh*, sapete com'è" si schernisce l'anziano professore. "Alla mia età passare troppo tempo nei geli di Vajerlsan non è consigliabile. Così appena posso vado a svernare giù a sud, in una casetta vicino a Foce. Ma mantengo stretti rapporti epistolari con diversi colleghi e amici che vivono in pianta stabile a Vajerlsan"

Hai l'impressione che l'anziano professor Rovus stia per lanciarsi in un'accorata lamentazione sui drammi dell'età avanzata, dimenticando in questo modo la narrazione, decisamente più interessante, degli avvenimenti di cui aveva accennato prima.

*Se vuoi chiedere qualcosa sulla **spedizione diplomatica**? Vai al **31***

*Oppure vuoi avere più informazioni sugli **incidenti**? Vai al **14***

*Se invece vuoi rimanere **zitto** ascolta come si sviluppa il dialogo al **34***

## 39

Il vescovo presenta rapidamente i cinque uomini. A destra del vescovo c'è il professor **Melus Lurkan,** un uomo corpulento che insegnerà *Lingue* e *Storia Straniera*. Il professore **Aber Dracone** è un tizio atletico, con i capelli forse eccessivamente lunghi. Purtroppo sei così intento ad osservarlo che non riesci a capire quale è la materia che vi insegnerà. Il dottor **Busla Borodin**, che deve essere molto distratto o forse un po' sordo perché il vescovo deve ripetere due volte il suo nome prima che si decida a rispondere con un sorrisetto incerto, insegnerà materie tecniche. Poi, a sinistra del vescovo, dopo il capitano Thelak, vengono presentati padre **Produs de Lazari**, un tipo segaligno dall'espressione arcigna che insegnerà *Scienze Umanistiche* e per finire il professor **Aldous Rovus,** un anziano signore dai grossi baffi bianchi, che insegnerà *Matematica* e *Geometria*.

La carrellata è stata così rapida che non hai fatto in tempo a notare un bel nulla. Anzi, di alcuni di loro non hai nemmeno capito esattamente quale materia insegnino.

"Ma adesso basta con le chiacchiere" conclude il vescovo. "Sento i vostri stomaci brontolare sin da qui, per cui vi auguro buon appetito e spero che la cucina della gelida Audax piaccia a voi quanto a me"

*Vai al **6***

## 40

Il vescovo sorride, lasciandoti modo di esprimerti liberamente. Nonostante questo, o forse proprio a causa di tutta quella insolita disponibilità, le parole non sembrano voler salire alle labbra. Ti inceppi, arrancando alla ricerca del termine migliore, oppure del giro di frasi che meglio potrebbe esprimere il tuo pensiero. Immancabilmente finisci per perdere il filo del discorso. Gli interventi di Cucnas, poi, non ti aiutano certo. Dopo una tua ennesima *gaffe*, prontamente sottolineata da Cucnas, accogli con gioia l'annuncio del dolce. Affondi il viso nel gelato, lasciando ad Alecsandro il compito di proseguire la conversazione.

Infine, con un sorriso benevolo e un cenno della mano, Ardelis chiede il silenzio di tutti. "Ho molto apprezzato questa occasione conviviale" dice il vescovo, poi, rivolto a Cucnas aggiunge: "Così come ho trovato stimolante parlare con te, giovane Cucnas. Credo che scriverò una lettera al rettore di Vajerlsan per pregarlo di avere un occhio di riguardo nei tuoi confronti. Personalmente rimarrei alzato tutta la notte per poter conoscere ognuno di voi ma, ahimè, l'età e gli acciacchi non me lo consentono. Inoltre, prima che il torpore dovuto a questo lauto banchetto ci assalga, è necessario che tutti noi si renda grazie a Dio"

Come l'alto prelato si alza tutti i presenti, con un rumore di panche strascinate, si levano in piedi. Lentamente Ardelis si dirige verso l'altare posto in fondo alla sala. Vi si inchina davanti, mormorando qualche parola in latino, quindi si volta verso di voi per intonare la preghiera serale.

*Hai perduto la tua ultima occasione di ridurre il numero di **Ammonimenti**. Se questi sono **6** smetti di leggere, visto che, arrivato a Vajerlsan, il rettore rifiuterà la tua iscrizione e ti rimanderà da tuo padre.*

*Se invece hai meno di 6 Ammonimenti ascolta il vespro al **43***

## 41

"Ma, forse il professor Borodin non ha voglia di parlare di queste cose" conclude, dopo un imbarazzato silenzio, il professor Lurkan, quindi, alitando nell'orecchio di Dracone, aggiunge: "In fondo Borodin è stato estromesso dal progetto non appena completati gli apparecchi. Lo sapevate?"

Dracone fa un gesto secco con la testa, evidentemente infastidito dai modi confidenziali del collega. Borodin, dal canto suo, non sembra per nulla interessato alla conversazione. Tamburella con le dita sul ripiano del tavolo, muovendo lievemente il capo a ritmo con le dita.

Intanto Lurkan e Dracone hanno intrapreso una discussione più generale. Dracone sta parlando delle proprietà climatiche delle vallate di Vajerlsan. Provi a seguire il discorso ma ben presto ti perdi a causa dei termini a te non familiari. Tutto quello che capisci è che nel lungo inverno le temperature possono scendere anche a -20° e che la produzione principale di quelle vallate è composta dallo sterco di krav'a il quale, debitamente trattato, si trasforma in un eccellente combustibile.

Ti stai ancora chiedendo se, dopo il trattamento, lo sterco conservi la propria puzza o meno, quando la voce dell'oste interrompe le conversazioni declamando il piatto successivo.

*Segnati un Codice:* ***AS-z*** .

***Nota****: Durante la cena potrai accumulare più Codici:* ***AP-s*** *o* ***AS-z****, stai attento a segnarli tutti quanti ogni volta che ti viene detto.*

*Se hai appena finito di mangiare* ***l'Antipasto*** *vai al* ***29***

*Se invece hai già mangiato il* ***Primo*** *vai al* ***33***

## 42

"Io ho visitato il museo, questo pomeriggio" esclami. Impallidisci nel vedere lo sguardo minaccioso del Capitano Telhak. L'uomo apre la bocca per rimproverarti. Interrompere un adulto, o anche solo parlare senza essere stati interrogati, è segno di grande maleducazione.

"*Oh*, davvero?" lo precede però il vescovo, apparentemente per nulla turbato per la tua insolenza. "E cosa ne pensi, figliolo?"

Ti mordicchi il labbro inferiore, incerto su cosa rispondere. Purtroppo del museo non sei riuscito che a visitarne che una minima parte, prima dell'arrivo di Nicco Cucnas e dei suoi compari.

*Vuoi rimanere sul vago? Vai al* ***32***

*Secondo te il popolo e la cultura Audaxiani sono interessanti? Vai al* ***25***

*O reputi che si tratti di un popolo retrogrado e poco interessante? Vai al* ***30***

## 43

Con voce bassa e melodiosa Monsignor Ardelis recita i salmi serali. Ascolti rapito le parole della Lingua Sacra sgorgare dalla gola del vescovo. Terminato il salmo, oggettivamente molto breve, Monsignor Ardelis, invece di recitare un

passo delle Scritture in neolatino, si rivolge direttamente a tutti i presenti: "Fratelli" dice. "So che vi sentite spaventati e abbandonati. Non mi riferisco solo ai fanciulli che si sono visti strappare dalle proprie case e che temono per quello che li aspetta. No. Io vedo il timore anche negli occhi dei cadetti. Essi non sanno cosa la vita gli riservi. Non sanno cosa saranno e neppure cosa sono adesso. Sanno solo di essere attanagliati da una paura profonda e non possono neppure abbandonarsi alla disperazione, perché da loro ci si aspetta che si comportino da uomini quando uomini non sono. E non credano i marinai e gli ufficiali di poter negare il loro, di terrore. Avete costruito mura di indifferenza o di rabbia o rassegnazione e le avete fatte svettare attorno ai vostri cuori. Ma quando vi fermate a pensare, nel buio delle vostre brande, di notte, io so che la paura vi attanaglia. Questo perché l'uomo, da solo, è nulla più che un animale, tremante, spaventato dall'immensità del creato, condannato a chiedersi: Morirò? Quando? E quanto soffrirò prima che il momento supremo arrivi? E ancora: che senso ha la mia esistenza? Quando queste domande vengono a struggervi non accantonatele. Non storditevi con il vino e non cercate l'ebbrezza del grembo di una donna. Quando l'incertezza della vita viene a bussare alla vostra porta voi spalancatela e inchinatevi davanti ad una Croce. Perché un cattolico non è mai realmente solo, esso, anche nel momento estremo, ha sempre Dio che lo consola e gli tiene la mano. Egli è sempre presente a ricordarci che, sì, la nostra vita ha un senso e che questo risiede nella Croce"

Nella sala cala un silenzio profondo. Ardelis deve schiarirsi la voce nuovamente perché sa chiaro a tutti che l'orazione è terminata. L'*amen* che si solleva è incerto e frammezzato da colpi di tosse e bisbiglii. Anche tu non sai bene cosa pensare delle parole del vescovo. Di solito i sacerdoti puntualizzano che Dio è giustizia; potenza; certezza della resurrezione; signore delle milizie; fine ultimo di tutte le cose... ma che Esso possa anche essere consolazione, questo proprio non l'avevi mai sentito dire da nessuno.

Anche i tuoi amici devono essere rimasti confusi dalle parole del vescovo quanto te. Infatti quando, poco dopo, li raggiungi senti Etan commentare: "Pazzesco. Ora manca solo che vengano a dirci che Dio è amore e poi ce le hanno raccontate proprio tutte"

Ugeene ti lancia un'occhiata incerta. "Non so... secondo me questa orazione non era mica tanto ortodossa..."

*La cena, ti consente di recuperare fino a* ***+3 Punti Vigore***

*Se Possiedi l'Oggetto:* ***Croce di Madreperla*** *allora l'aver ascoltato la preghiera serale ti consente di recuperare fino a* ***+1 Punto Volontà****.*

*Prosegui la lettura al Paragrafo 1 del Capitolo 1 del terzo Libro di questa serie, intitolato:*

***La resa dei conti***

Con voce bassa e melodiosa Monsignor Ardelis recita i salmi serali. Invece di ascoltarlo, però, tu osservi di sottecchi i cinque professori. Non puoi fare a meno di ripensare al dialogo origliato nel pomeriggio e l'idea che uno degli uomini che hai davanti stia tramando qualcosa – sicuramente qualcosa d'illecito - assieme a quel losco figuro, ti ossessiona.

I professori tengono tutti le mani giunte e il capo reclinato, in apparente raccoglimento. In realtà ti pare che tutti quanti non stiano seguendo la preghiera più di quanto non stia facendo tu.

Melus Lurkan si dimena sulla sedia, come se qualcuno vi avesse acceso un fuoco sotto. Continua a guardare a destra e a sinistra, come se gli mancasse qualcosa.

Aber Dracone guarda di sottecchi qualcosa alle tue spalle. Sembra che stia fissando insistentemente verso le tavolate dei cadetti, tanto che ti chiedi se magari tra di loro non ci sia qualcuno che Dracone conosce.

Bulsa Borodin, che non ha toccato cibo, è l'unico che non finge neppure di essere raccolto in preghiera. Tiene le mani distrattamente poggiate in grembo e si guarda intorno con espressione vacua, o forse solamente annoiata.

Produs de Lazari, che avendo i Voti è probabilmente l'unico alla tavolata a poter comprendere in pieno la preghiera in latino, mormora qualcosa a fior di labbra. Sembrerebbe che stia recitando il vespro, eppure ti sembra che i movimenti della bocca non corrispondano alle parole che il vescovo.

Per finire Aldous Rovus, più che pregare, sembra star sonnecchiando beatamente, con le pesanti palpebre calate e i baffoni che fremono, lievi, a ogni respiro.

Terminato il vespro, il vescovo passa al neolatino, perché tutti possano comprendere le sue parole. Ma, di quel che dice, non capisci una parola, visto che continui a spiare i cinque adulti fino a quando nella sala si leva l'amen collettivo.

Non ti resta che raggiungere i tuoi amici ai piedi delle scale e raggiungere insieme la vostra camera.

*La cena, ti consente di recuperare fino a* ***+3 Punti Vigore***

*Se Possiedi l'Oggetto:* ***Lente d'Argento*** *allora per aver indagato fino alla fine sui professori, guadagni fino a* ***+1 Punto Volontà****.*

*Prosegui la lettura al Paragrafo 1 del Capitolo 1 del terzo Libro di questa serie, intitolato:*

***La resa dei conti***

3
6
10
9

# Capitolo 8

## Un ladro nell'ombra

**1**

Osservi il vassoio ricolmo di cibo per qualche istante, mentre dentro di te si combatte un'ardua lotta tra la prudenza, che suggerisce che non è proprio il caso di rischiare altre ammonizioni, e la curiosità, che smania invece per saperne di più sul dialogo origliato nel pomeriggio. Inevitabilmente a prevalere è la curiosità. D'altro canto se la prudenza fosse stata una tua caratteristica, adesso ti troveresti da basso, a cenare assieme ai tuoi amici, e non confinato in camera.

*Vuoi correre fuori e richiamare il garzone per estorcergli qualche informazione? Vai al **77***

*Preferisci sederti e pensare attentamente a cosa fare? Vai al **75***

*Aspetti che il garzone si sia allontanato, quindi esci nel corridoio e ti metti alla ricerca delle camere dei professori? Vai al **76***

**2**

Appoggiato contro un muro, di fianco all'armadio, c'è il baule contenente gli effetti personali che il professore sta trasportando a Vajerlsan. Si tratta di una grossa cassa foderata di panno verde, i bordi rinforzati con arabeschi d'ottone lucido e una serratura, purtroppo chiusa.

*Se hai con te l'Oggetto: **Piccola chiave**, puoi usarla per aprire il baule al **12***

*Altrimenti, se hai con te l'Oggetto: **Groviglio di fil di ferro**, puoi tentare di scassinare la serratura al **74***

*In caso contrario puoi solo continuare la tua esplorazione:*

***[Se non lo hai già fatto]** Vuoi esaminare la **valigia aperta e i vestiti** spiegazzati? Vai al **47***

***[Se non lo hai già fatto]** Preferisci frugare nello **scrittoio**? Vai al **23***

***[Se non lo hai già fatto]** Oppure vuoi dare un'occhiata al **tavolo** con la bottiglia mezza vuota? Vai al **25***

*Se hai finito di esaminare la stanza oppure ti sei stufato, allora esci di qui al **6***

## 3

La porta si spalanca al tuo tocco. Lanci un'occhiata all'interno, già pronto a richiudere l'uscio e ad andare avanti. Ma un forte odore di funghi da pipa pervade l'ambiente, rivelando che questa stanza non è sfitta come le altre che hai trovato aperte fin'ora.

Ti richiudi la porta alle spalle, guardandoti attorno: il letto è coperta da una morbida trapunta, nulla a che vedere con le coperte consunte che avete voi studenti. Sull'unico tavolo della stanza c'è un posacenere sul quale è appoggiata una pipa d'osso intagliata. Uno scrittoio, appoggiato alla parete è completamente rifornito di materiale di cancelleria - carta, boccette d'inchiostro, penne, pennini, tamponi e carta assorbente - mentre dalla parte opposta della stanza c'è un grosso baule in legno scuro che sicuramente non fa parte dell'arredamento dell'Ostello. Un vestito grigio, completo di ghette bianche è accuratamente piegato su una sedia ai piedi del letto: si tratta di un vestito da civile, pensi. Dunque questa non è la stanza di un ufficiale. Potrebbe benissimo essere quella di uno dei professore che stai cercando.

*Vuoi esaminare il **baule** nell'angolo? Vai al **21***
*Preferisci frugare nello **scrittoio**? Vai all'**89***
*Oppure preferisci dare un'occhiata al **tavolo** con la bottiglia mezza vuota? Vai al **40***

## 4

Nel vedere la moneta da mezza Decima luccicarti in mano il garzone s'immobilizza. Certo di avere catturato la sua attenzione, dici: "Vorrei sapere qualcosa di più riguardo a quei professori di cui mi dicevi prima... chi sono, ad esempio, e dove sono alloggiati"

Il ragazzo continua a stropicciarsi una falda della blusa. Si passa più volte la lingua sulle labbra, noti che ha la fronte imperlata di minuscole gocce di sudore, ma non riesce a staccare gli occhi dalla moneta. Immagini che abbia fretta di tornare di sotto, pena una ripassata da parte dell'Oste. D'altro canto quei cinque centesimi devono corrispondere al salario di una settimana.

***Effettua una Prova su: FASCINO, la difficoltà è d8***
***Bonus:*** *Se possiedi la Competenza: **Convincere**, riduci la difficoltà di **-2***
*Se vuoi aggiungere **altri 2 Centesimi** riduci la difficoltà di **-1***
*Se superi la Prova, cancella dal tuo borsello **-5 Cent** (più gli eventuali altri soldi che hai offerto al garzone) e vai al **10***
*Se fallisci la Prova, non cancellare alcun soldo e vai al **68***

## 5

Il sorriso che ti sei stampato in volto è quanto di meno genuino si possa immaginare. Eppure il ladro non se ne accorge. Anzi, se possibile sembra essere persino più a disagio di te. "*Eh*, cose che succedono" bofonchia. "io stavo ... stavo rimettendo a posto la stanza... *ehm*, rassettavo"

"Certo... vedo... be' buon lavoro" annuisci. "Io allora vado"

Come sei fuori dalla porta, e dalla visuale dell' uomo, ti allontani di corsa, fermandoti solo una volta svoltato un angolo. Non puoi crederci di avercela fatta!

Ti sporgi appena per sbirciare da dietro l'angolo. Il ladro sta uscendo dalla porta. Si guarda intorno, quindi trae un profondo sospiro e si deterge la fronte sudata con la manica della casacca, quindi rientra nella camera.

*Cosa vuoi fare adesso?*

*Torni in camera tua, ti ci barrichi dentro e fai finta di nulla? Vai al* ***48***

*Scendi al piano di sotto e dai l'allarme? Vai al* ***33***

*Rimani nascosto e continui a osservare i movimenti del ladro? Vai al* ***73***

## 6

Ti guardi intorno. Il corridoio è ancora deserto e non si sentono rumori. Bene. L'aver trovato la stanza di un professore ti ha galvanizzato e vorresti continuare nelle tue indagini.

*Aumenta di* ***+1 i tuoi Punti Volontà****.*

***[Se conosci i numeri delle stanze dei professori]*** *Vuoi andare a frugare in un'altra camera? Vai all'****83***

***[Se precedentemente eri salito nell'ufficio dell'Oste]*** *Pensi che sia arrivata l'ora di andare a dare l'allarme? Vai al* ***33***

***[Se hai trovato questa camera procedendo a caso]*** *Puoi continuare a aprire porte a caso, nella speranza di trovare le altre stanze. vai al* ***14***

*Meglio non tirare troppo la corda. Te ne torni in camera tua al* ***48***

## 7

Non capisci. Proprio non riesci a capre. Le prime pagine del quaderno/diario di Borodin sono quelle più ordinate ma riportano solo una serie di informazioni personali estremamente dettagliate quanto apparentemente inutili. In queste pagine il professore scrive come si chiama, quali sono i titoli dei libri da lui pubblicati (e si tratta di un elenco davvero lungo), dove abita , dove lavora, l'indirizzo della cattedrale di Redenzione, indicazioni su come arrivare da casa al lavoro, o alla cattedrale e viceversa, sia a piedi che tramite carrozza. Sono elencate anche tutte le persone che il professore, giornalieralmente incontra, ogni nome è accompagnato da una descrizione fisica e da qualche riga di commento, vi sono segnati colleghi di lavoro, il guardiano all'ingresso dell'Accademia, addirittura la sua governante e numerosi studenti.

Scuoti la testa. Non sai proprio cosa pensare di tutto questo. Perché mai Borodin dovrebbe scrivere tutte quelle informazioni su proprio diario?

*Segna un Codice **T:1**. Se con questo il valore del tuo Codice T: è pari a 15 o superiore vai subito al **81**. Altrimenti decidi cosa fare:*
*Vuoi continuare a leggere il diario? Vai al **55***
***[Se non lo hai già fatto]** Vuoi esaminare la **valigia e i vestiti**? Vai al **47***
***[Se non lo hai già fatto]** Vuoi esaminare il **baule** nell'angolo? Vai al **2***
***[Se non lo hai già fatto]** Oppure vuoi dare un'occhiata al **tavolo**? Vai al **25***
*Se hai finito di esaminare la stanza oppure ti sei stufato, allora esci di qui al **6***

## 8

Le domande del capitano si fanno sempre più pressanti, i tuoi tentativi di eluderle sono inutili e stai valutando se riferirgli del colloquio tra l'Audaxiano e il misterioso professore. Uno dei cinque che, assieme al Vescovo, sono intenti ad ascoltare il tuo interrogatorio; hanno un aria tesa - naturale, visto che è di un ladro che ha svaligiato le loro stanze che si parla - ma se ora confidassi al capitano quel che è accaduto nel pomeriggio il complice dell'Audaxiano scoprirebbe che tu sai. E questa è l'ultima cosa che vorresti.
Così ti chiudi in un ostinato silenzio, limitandoti, di tanto in tanto, a mormorare: "Le ho raccontato tutto quello che so, signore"
Per fortuna pochi minuti dopo l'attenzione del capitano viene distolta da un manipolo di guardie cittadine che irrompono nel salone, contribuendo ad aumentare ancora di più il caos.
Approfittando della baraonda, intanto, ti allontani senza che nessuno se ne accorgesse e ti sei mischi alla folla degli studenti. Ormai nessuno è più seduto e ogni compostezza è dimenticata. Preghi intensamente che tutti si scordino di te e, stranamente, sembra che per una volta le tue preghiere vengano esaudite.
Solo dopo altri venti minuti, dopo che anche le guardie si sono precipitate a setacciare i piani superiori, diventa evidente che il ladro è riuscito in qualche modo a fuggire. Ormai neppure il vescovo riesce più a trattenere i cinque professori che protestano a gran voce, chiedendo di poter salire nelle proprie stanze per appurare l'entità dei furti subiti. Così il capitano non può far altro che ordinare ai suoi uomini di scortare gli studenti nelle proprie stanze.
Nel salire le scale, senti una voce alle tue spalle: "Sei patetico, da Morante" voltandoti vedi Alecsandro, qualche gradino dietro di te. "Io, prima di venire a rovinare la cena con il vescovo, avrei almeno fatto in modo di saper descrivere questo ladro. Oppure avrei cercato di fermarlo in prima persona. Ma, certo, *io* sono io, mentre tu sei solo... *tu*!"
Prima di poter replicare a quella cattiveria vieni trascinato via dalla folla di ragazzi che si riversa nei corridoi.
*Riduci **-1Popolarità**, per la figuraccia fatta. Inoltre lancia un d6, se possiedi la Competenza: **Buone maniere**, aggiungi +1 al risultato. Quanto hai ottenuto:*
***- da 1a 3**: Aggiungi **+1 Ammonimento**. Se con questo sei arrivato a 6 Ammonimenti, purtroppo la tua avventura termina qui.*
***- 4 o più**: Fortunatamente il capitano si dimentica di ammonirti.*
*A meno che la tua partita non si sia conclusa, segna un Codice: **AI-s** e vai al **24***

## 9

*Qual è il valore del tuo Codice:* ***T:x****?*
***T:10 o minore****: Vai al* ***20***
***T:11 o maggiore****: Vai all'****83***

## 10

"Dimmi di più su questi professori di cui mi accennavi prima" domandi.

Il garzone si guarda alle spalle, stropicciandosi la blusa. "Scusate, signore" balbetta. "Mi attendono di sotto... il padrone non vuole che perda tempo..."

"Ma tu non stai perdendo tempo" ribatti seccamente. "Tu stai rispondendo alle mie domande e prima lo fai, prima potrai tornare al lavoro!" lo guardi severamente e, stranamente, il garzone sembra rilassarsi. "Allora, questi professori?"

"*Ehm*, non ne so molto, signore" dice lui. "So che sono cinque... stanno cenando al tavolo del vescovo, pernotteranno qui e domani s'imbarcheranno sul vostro stesso dirigibile... Non conosco nemmeno i loro nomi... cioè, prima il vescovo li ha presentati, ma io non stavo attento... cioè, stavo preparando il vostro vassoio..."

"Va bene, va bene" lo interrompi. "Almeno sai dirmi dove si trovano le loro stanze?"

Lui allarga le braccia. "Non saprei, signore, questo piano dell'Ostello è stato svuotato per far posto agli studenti e ai marinai del dirigibile. immagino che anche i professori siano stati sistemati qui... da qualche parte"

Continui a fissare il ragazzo con insistenza. Questi annaspa, guardandosi intorno alla ricerca di qualcosa, di un'idea, che possa aiutarlo a mettere fine a questa sgradevole conversazione. "Davvero, non so dove siano alloggiati... dovrei salire nell'ufficio del capo e guardare il Libro degli Ospiti... ma non posso... davvero, signore, se non torno subito di sotto verrò punito..."

Il ragazzo ha le lacrime agli occhi. Farfuglia, continuando a guardarsi indietro. Temi che se tirassi ancora la corda finirebbe per gettarsi in una fuga scomposta, così con un gesto lo lasci andare. Osservi la sua andatura dinoccolata mentre si allontana alla massima velocità possibile senza correre, quindi torni in camera.

- E così esiste un libro sul quale sono riportati i dati di tutti gli ospiti dell'Ostello e tale libro è conservato al piano superiore, nell'ufficio dell'Oste -, pensi. Se riuscissi a mettere le mani su quel libro scopriresti immediatamente l'ubicazione (ma anche i nomi e chissà quali altre informazioni) dei cinque professori. Mentre rifletti su questo lo sguardo ti cade sul vassoio fumante, ancora appoggiato al tavolo sgangherato, spande un profumino allettante che ti fa contorcere lo stomaco. Chissà se hai il tempo di buttare giù un boccone prima di metterti in cerca del Libro degli Ospiti?

*Segna un Codice* ***T:1,*** *quindi decidi se:*

*- Parti immediatamente alla ricerca dell'ufficio dell'Oste? Vai all'****85***

*- Ceni, finché il cibo è caldo? Vai all'****88***

***Nota****: Durante la lettura potrai accumulare altri Codici* ***T:x****, dove al posto della x c'è un numero. Quando succede somma tale numero al valore attuale del Codice T:x che hai segnato sulla scheda. Il valore di questo codice indica il tempo che scorre.*

## 11

L'Ostello di Termen, come hai notato questa mattina nel discendere le rampe del molo, è diviso in tre sezioni, ognuna con un ingresso indipendente, inoltre ogni sezione ha ben due piani dedicati alle camere. Il che vuol dire... maledettamente troppe stanze per pensare di procedere a caso.

D'altro canto ti pare di ricordare che qualcuno - un ufficiale, forse? - aveva accennato al fatto che la sezione nella quale ti trovi sarebbe stata riservata agli studenti di Vajerlsan e al personale del dirigibile. Ti sembra logico pensare, dunque, che anche i professori che domattina s'imbarcheranno sullo *Spada del Signore*, pernottino in questa stessa ala dell'edificio.

Anche ristretto il campo così, ed escludendo le camerate, presumendo che i professori pernottino in stanze singole, ancora rimangono troppe camere, e troppo poco tempo, per pensare di poterle ispezionare tutte.

Eppure...

All'improvviso hai un'illuminazione. Non sai da quale recesso della memoria viene a galla un'informazione, tra le tante catalogate come "poco interessanti". Sai che ogni ospite, al suo arrivo in un Ostello Vaticano deve venire registrato dall'Oste. Nel caso degli studenti, presumi, qualche marinaio deve essersi assunto l'incarico di trasmettere i dati all'impiegato preposto alle registrazioni. Quindi, da qualche parte, deve trovarsi il Libro Mastro del Rifugio, nel quale sono segnati i dati dei professori e l'ubicazione delle loro stanze. Rimane il problema di dove possa trovarsi questo Libro!

Probabilmente l'Oste deve tenerlo in un ufficio o nella propria camera, anche se non hai idea di dove questa possa trovarsi. L'unica tua speranza è che si trovi in quest'ala dell'Ostello. Di sicuro, se c'è, tale zona dovrà essere interdetta agli ospiti e, per tanto, ben riconoscibile.

Colpendoti il palmo della mano con un pugno ti alzi, deciso a setacciare i due piani delle camere alla ricerca di quella dell'Oste. Poi lo sguardo ti cade sul vassoio appoggiato sul tavolo. Il cibo, ancora fumante, spande il suo aroma , provocandoti una struggente contrazione dello stomaco. Solo ora ti rendi conto di quanto tu sia affamato.

*Segna un Codice:* ***T:1***

*- Ignori la fame e parti alla ricerca degli appartamenti dell'Oste? Vai al* ***85***

*- Prima di partire mangi qualcosa, finché il cibo è caldo? Vai all'***88**

***Nota****: Durante la lettura potrai accumulare altri Codici* ***T:x****, dove al posto della x c'è un numero. Quando succede somma tale numero al valore attuale del Codice T:x che hai segnato sulla scheda. Il valore di questo codice indica il tempo che scorre.*

## 12

Apri il pesante coperchio del baule per trovarvi... ordinate file di vestiti, numerosi libri e una quantità di quaderni rilegati in pelle, tenuti assieme da un laccio. Frugando più in profondità, nascoste tra i vestiti, porti alla luce ben sei bottiglie di liquore. Non te ne intendi certo di liquori, ma così a occhio non ti sembra neppure roba pregiata, bensì bevande di scarto, che privilegiano il tasso alcolico al gusto.

Nessun sacchetto pieno di tintinnanti monete, però. Un po' deluso richiudi il baule, dopo aver rimesso a posto le bottiglie. Rimugini per qualche secondo: il fatto di non aver trovato il denaro dell'Audaxiano nel baule non vuol dire nulla. Il professore potrebbe averlo nascosto da qualche altra parte. Anzi. Tutte quelle bottiglie nascoste possono voler dire solo una cosa: Il professore che pernotta in questa camera ha dei seri problemi di alcolismo e un alcolista finisce spesso per mettersi nei guai e contrarre debiti. Debiti ai quali spesso non è in grado di far fronte. Una persona perfetta, dunque, da ricattare sventolandogli davanti un bel gruzzoletto tintinnante.

*Segna un Codice: **T:1**. Se con questo il valore del tuo Codice T: è pari a 15 o superiore vai subito all'**81**. Altrimenti puoi:*

***[Se non lo hai già fatto]** Vuoi esaminare il letto, la **valigia aperta e i vestiti** spiegazzati? Vai al **47***

***[Se non lo hai già fatto]** Preferisci frugare nello **scrittoio**? Vai al **23***

***[Se non lo hai già fatto]** Oppure vuoi dare un'occhiata al **tavolo** con la bottiglia mezza vuota? Vai al **25***

*Se hai finito di esaminare la stanza oppure ti sei stufato, allora esci di qui al **6***

## 13

Osservi accigliato la schiena del giovane, mentre svolta l'angolo. Non è un po' troppo grande per essere un semplice garzone? Ti domandi. A occhio avrà vent'anni, mentre, per quanto ne sai, i garzoni sono tutti ragazzi all'incirca della tua età, o appena più grandi. Inoltre la divisa di lino bianca non gli va un po' troppo corta sulle maniche?

Riprendi il cammino, ma a ogni passo la tua perplessità aumenta: era normale l'espressione di sorpresa, mista a timore che si è diffusa sul volto del giovane, quando vi siete incrociati? E quando si è infilato le mani in tasca... ti pare di aver intravisto che teneva qualcosa stretto in pugno.

Scuoti la testa per scacciare questi sospetti. Non ti sembra proprio il caso di perdere tempo dietro al comportamento bizzarro di un garzone troppo cresciuto. Hai una missione da compiere.

*Segna un Codice: **IL-s**, quindi procedi al:*

*- Se stavi **salendo le scale** diretto al secondo piano vai al **27***

*- Se stavi esaminando le porte del **primo piano,** continua la tua ricerca al **61***

*- Se ti trovavi di fronte alla porta dei **quartieri del personale**, varcala all'**80***

## 14

Continui ad aggirarti per i corridoi, provando la maniglia di ogni porta, per altri quindici minuti. Man mano che di fronte a te trovi solo stanze sfitte o porte chiuse l'entusiasmo iniziale scema, fino a spegnersi del tutto quando un lontano boato ti raggiunge, rimbalzando lungo i corridoi. Si tratta dell'Amen collettivo pronunciato nel salone, che pone fine alla cena di gala. Ormai il tempo a tua disposizione è terminato così ti affretti verso camera tua, prima che la torma di studenti invada i corridoi.

*Vai al **48***

## 15

Torni a scorrere i nomi dei cinque professori, fino a fermarti su quello del prof. Busla Borodin. Istintivamente con la mano sfiori la giacca, là dove solitamente tieni la tua preziosa Lente d'Argento. Busla Borodin è uno dei ricercatori più importanti (ma anche uno dei più eccentrici) in forza all'Accademia Pontificia delle Scienze. Un vero e proprio genio, nonché la persona che, durante un ricevimento, qualche mese orsono, trascorse tutta la serata a conversare con te. Fu quella sera che decidesti quale strada seguire: avresti calcato le orme del signor Borodin, diventando un ricercatore, un grande scienziato che lavora per riportare alla luce le scienze perdute degli Antichi. Il giorno dopo un valletto ti consegno un pensiero da parte di Borodin, che era rimasto anche lui colpito dal tuo ingegno, si trattava della preziosa lente d'argento con il manico finemente istoriato con misteriosi simboli matematici.

Possibile che si tratti dello stesso Borodin? Ti domandi, osservando libro. Poi scuoti la testa, richiudendolo. Impossibile! Concludi. Perché mai uno scienziato importante come lui dovrebbe andare a seppellirsi per due anni in una scuola sperduta tra le montagne Audaxiane? Ad insegnare ad un branco di ragazzini, poi, quando potrebbe invece tenere lezioni ai migliori ingegni dell'Accademia Pontificia delle Scienze? No. Deve trattarsi senz'altro di un'omonimia. Anche se, certo, *Borodin* è un nome tutt'altro che comune...

Continuando a lambiccarti il cervello esci dall'ufficio e, rapidamente, abbandoni i quartieri del personale.

*Vai all'**82***

## 16

Anche l'ultima porta è spalancata. Ti ci avvicini e lanci un'occhiata all'interno: una piccola anticamera, deserta. Ritrai la testa e ti appoggi alla parete, in ascolto: non senti nessun rumore. Il tuo sguardo cade sulla finestra dirimpetto alla porta. Con stupore ti accorgi che è spalancata e che la pesante intelaiatura munita di zanzariera è stata divelta ed è appoggiata al muro. Per un attimo hai la sgradevole sensazione che ci sia qualcosa che non vada in quello che stai vedendo.

Scuoti la testa, respirando profondamente. No! Non ti farai certo prendere dai dubbi adesso, arrivato a questo punto, a causa di una stupida finestra aperta o di qualche luce dimenticata accesa! Con decisione entri nell'anticamera e la superi.

La stanza successiva ha tutta l'aria di essere un ufficio. L'ufficio dell'oste!

Ti basta un'occhiata per avere la certezza che qualcosa non va: l'ufficio è arredato con una grande scrivania in vero legno, appoggiata su un tappeto damascato, alle sue spalle uno scaffale è appoggiato alla parete, doveva essere pieno dei documenti relativi all'Ostello - o forse a tutto il Rifugio - ma ora è mezzo vuoto e il suo contenuto è sparso per terra o accumulato sulla scrivania in una montagnola. Avvicinandoti noti che i cassetti della scrivania sono stati forzati e spalancati. Un calamaio caduto in terra si è aperto e l'inchiostro ha imbrattato il tappeto. L'inchiostro brilla ancora, segno che il disastro deve essersi compiuto da poco.

*Se hai segnato un Codice: **IL-s**, vai al **30.** In caso contrario vai al **92***

## 17

Il corridoio prosegue fino ad una parete in legno che ne decreta la fine, una ventina di metri più avanti. Sulla destra ci sono tre finestre buie, mentre altrettante porte si aprono sulla sinistra. La seconda e la terza porta sono spalancate e da esse fuoriescono due fiotti di luce giallastra. Giunto in corrispondenza della prima porta ti blocchi nel sentire il rumore di qualcosa che cade in terra. Una voce d'uomo impreca sommessamente. Deglutisci a vuoto, senza riuscire a muovere neppure un muscolo. Dalla stanza di mezzo provengono fruscii e imprecazioni.

Le tue pupille, dilatate dalla paura, corrono alla finestra in fondo al corridoio. Solo ora ti accorgi che è spalancata, la pesante zanzariera è stata divelta e appoggiata al muro. Improvvisamente capisci: un ladro, approfittando del fatto che tutti sono impegnati con la cena, ha scalato il muro esterno dell'Ostello è, penetrato dalla finestra, ha frugato l'ultima stanza, lasciando poi la porta spalancata, ed ora sta svaligiando quella di mezzo.

*Corri al piano di sotto e lanci l'allarme? Vai al **33***

*Ti nascondi dietro un angolo e aspetti di vedere cosa succede? Vai al **59***

*Ti nascondi nel bagno del personale e aspetti che l'uomo passi oltre? Vai al **56***

## 18

*Se hai un Codice: **T:10** vai al **67***

*Se il valore del tuo Codice T:x è differente decidi se **continuare la tua ricerca** (torna al **61**) oppure **rinunciarvi** (vai al **48**)*

## 19

Il corridoio prosegue, deserto, fino ad una parete in legno che ne decreta la fine, una ventina di metri più avanti. Sulla destra ci sono tre finestre buie, mentre altrettante porte si aprono sulla sinistra. L'ultima porta sono spalancate e da essa fuoriesce un fiotto di luce giallastra. Con il cuore in gola avanzi in quella direzione. Giunto a metà del corridoio, tra la prima e la seconda porta ti blocchi nel sentire il rumore di qualcosa che cade, finendo in frantumi. Una voce d'uomo impreca sommessamente. Deglutisci a vuoto, senza riuscire a muovere neppure un muscolo. Dall'ultima stanza provengono rumori di oggetti spostati e gettati in terra, passi, imprecazioni. Le tue pupille, dilatate dalla paura, corrono alla finestra dirimpetto alla porta. Solo ora ti accorgi che è spalancata, la pesante zanzariera è stata divelta e appoggiata al muro.

È evidente che un ladro, approfittando del fatto che tutti sono impegnati alla cena, deve aver scalato il muro esterno dell'Ostello, è penetrato dalla finestra e ora sta frugando quelli che, pensi debbano essere gli appartamenti dell'Oste.

*Corri al piano di sotto e lanci l'allarme? Vai al **33***

*Ti nascondi dietro un angolo e aspetti di vedere cosa succede? Vai al **70***

*Ti nascondi nel bagno del personale e aspetti che l'uomo passi oltre? Vai al **56***

## 20

La porta si spalanca al tuo tocco. Lanci un'occhiata all'interno, già pronto a richiudere l'uscio e ad andare avanti. Ma la zanzariera sul letto è scostata e mostra una valigia abbandonata sulle coltri, spalancata. Questa stanza non è sfitta, come le altre camere singole che hai trovato aperte fino ad ora.

Entri, richiudendoti la porta alle spalle. Le ante dell'armadio sono aperte e mostrano un paio di vestiti da uomo appesi ad altrettante grucce. Sul bordo inferiore del letto sono appoggiati alcuni vestiti spiegazzati mentre la valigia spalancata mostra altri capi d'abbigliamento ordinatamente piegati e stirati. In un angolo è appoggiato un grosso baule dalle finiture d'ottone, evidentemente estraneo all'arredamento della camera. Uno scrittoio, appoggiato alla parete è completamente rifornito di materiale di cancelleria - carta, boccette d'inchiostro, penne, pennini, tamponi e carta assorbente - mentre sul tavolo è appoggiata una bottiglia semipiena e un bicchiere.

La storia che leggi in questi elementi è semplice: l'ospite della stanza, arrivato da poco, ha cominciato a mettere in ordine le proprie cose, quelle di immediato utilizzo. Poi deve essersi distratto, concedendosi un bicchierino e così ha rischiato di far tardi alla cena di gala. A quel punto si è cambiato velocemente, lasciando i vestiti che indossava sul bordo del letto, e si è precipitato di sotto, dimenticandosi di chiudere a chiave la porta. Deve trattarsi certamente di uno dei professori che stai cercando, pensi eccitato.

*Vuoi esaminare il letto, la **valigia aperta e i vestiti spiegazzati**? Vai al **47***

*Vuoi esaminare il **baule** nell'angolo? Vai al **2***

*Preferisci frugare nello **scrittoio**? Vai al **23***

*Oppure preferisci dare un'occhiata al **tavolo** con la bottiglia? Vai al **25***

## 21

Il baule è in legno massiccio e la serratura, fin da una prima occhiata, ti appare formidabile. È quindi con ben poca convinzione che provi a sollevare i coperchio. L'occupante di questa stanza deve essere ben distratto, pensi, non solo si è dimenticato di chiudere a chiave la porta, ma addirittura ha lasciato il baule aperto. All'interno trovi molti vestiti pesanti, camicioni da notte in flanella e un forte odore di lavanda, mescolato all'afrore dei funghi da pipa. Infatti frugando in profondità tra i vestiti trovi una sacca piena di questa sostanza, saranno almeno cinque chili. Ti domandi se per caso a Vajerlsan ci sia difficoltà nel procurarsi i funghi da pipa, vista la scorta imponente che il professore si porta dietro. In ogni caso riponi dove l'hai trovato il sacchetto e continui a frugare. Trovi alcuni consunti libri di testo - matematica e geometria, constati - e una quantità enorme di lettere divise in cinque pacchi tenuti assieme dallo spago. Sembra che questo professore sia un grafomane, oppure che conosca davvero un'infinità di persone. Spulciare tutta la corrispondenza presenta, anche se ne avessi voglia, richiederebbe tutta la serata e tu non hai di certo tutto questo tempo. Esamini rapidamente le ultime lettere ricevute, basandoti sulle date impresse sulle buste. Alcune arrivano da Vajerlsan.

*Segna un Codice:* ***T:2****. Se con questo il valore del tuo Codice T: è pari a 15 o superiore vai subito all'****81****. Altrimenti puoi:*

*Se vuoi* ***spulciare le lettere*** *alla ricerca di qualche informazione utile, vai al* ***46***

***[Se non lo hai già fatto]*** *Preferisci frugare nello* ***scrittoio****? Vai all'****89***

***[Se non lo hai già fatto]*** *Oppure vuoi dare un'occhiata al* ***tavolo*** *con la pipa intagliata? Vai al* ***40***

*Se hai finito di esaminare la stanza oppure ti sei stufato, allora esci di qui al* ***6***

## 22

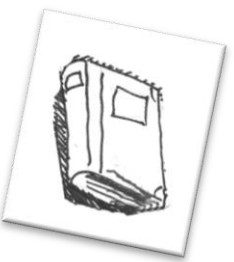
"Io... ehm... credo di aver sbagliato stanza" borbotti, tirando i muscoli del volto in quello che speri assomigli ad un sorriso imbarazzato. "Cercavo la mia camera... sa, questi corridoi sono tutti uguali..." aggiungi. Poi, visto che l'uomo si limita a fissarti, senza spiccicare una parola, accentui il tuo sorriso e indietreggi.

***Effettua una Prova su FASCINO, la difficoltà è d8***

***Bonus:*** *Se possiedi la Competenza:* ***Convincere****, riduci la difficoltà di* ***-2***

*Se superi la Prova, vai al* ***5***

*Se fallisci, vai al* ***53***



## 23

Come avevi già avuto modo di notare lo scrittoio è rifornito di tutto quel che occorre per scrivere, comprese buste e carta intestata dell'Ostello. Sicuramente l'occupante di questa stanza deve aver speso non poco per ottenere un simile rifornimento. Apri i cassetti del mobiletto, trovandovi in uno un breviario e un opuscolo impolverato che magnifica il museo Audaxiano della Cittadella di Termen. Ma quello che attira immediatamente la tua attenzione è il grosso quaderno rilegato in pelle appoggiato sul ripiano dello scrittoio: non sembra parte del materiale da scrittura messo in dotazione dell'Ostello.

Apri il volume. Sulla seconda di copertina una scrittura tondeggiante e priva di svolazzi ha scritto: ***Promemoria. Busla Borodin.***

Le pagine che seguono - il quaderno è scritto per i due terzi - contiene una fittissima e quasi inestricabile rete di note, appunti, riflessioni, astruse formule matematiche (ma anche chimiche da quel che ti pare di capire), disegni, schizzi e progetti, il tutto frammezzato in modo apparentemente caotico da annotazioni personali.

*Se possiedi l'Oggetto:* ***Lente d'Argento*** *vai subito al* ***52***
*In caso contrario* ***Effettua una Prova su LOGICA, la difficoltà è d8***
***Bonus****: Se possiedi la Competenza:* ***Ricerca & Apprendimento****, riduci la difficoltà di* ***-2***
*Se superi la prova vai al* ***7***
*Se non superi la prova, segna un Codice:* ***T:2****. Se con questo il valore del tuo Codice T: è pari a 15 o superiore vai subito all'****81****.*
*Altrimenti decidi cosa fare:*
***[Se non lo hai già fatto]*** *Vuoi esaminare la* ***valigia e i vestiti****? Vai al* ***47***
***[Se non lo hai già fatto]*** *Vuoi esaminare il* ***baule*** *nell'angolo? Vai al* ***2***
***[Se non lo hai già fatto]*** *Oppure preferisci dare un'occhiata al* ***tavolo*** *con la bottiglia mezza vuota? Vai al* ***25***
*Se hai finito di esaminare la stanza oppure ti sei stufato, allora esci di qui al* ***6***

## 24

La porta della camera non fa in tempo a chiudersi alle tue spalle che subito si riapre, per far entrare Etan e Ugeene. Subito i tuoi amici ti sommergono di comande alle quali cerchi di dare delle risposte coerenti.

Hai appena cominciato a raccontargli della tua serata che la porta viene spalancata un'altra volta. È un marinaio che vi scorta fino ai bagni e poi, nuovamente, in camera. Le luci vengono spente immediatamente e, per la prima volta dall'inizio del viaggio, senti chiudere la porta dall'esterno. Ormai il ladro non è più una minaccia - se mai lo è stato per voi studenti - eppure il capitano ha deciso di mettere al sicuro, sottochiave, tutti gli studenti.

Ancora per diverso tempo rumori di passi e di voci risuonano per i corridoi, prima che il silenzio torni a regnare. Ma, a quel punto, tu hai già finito di raccontare la tua storia a Etan e Ugeene e, tutti e tre, siete già addormentati da tempo.

*Vai al* ***95***

## 25

Il tavolaccio è coperto da una tovaglia di lino, sopra c'è un candelabro con tre candele quasi nuove, la bottiglia che avevi già notato, un bicchiere e un fazzoletto da taschino appallottolato in un angolo. Stappi la bottiglia e te l'avvinci al naso, ma solo per allontanarla immediatamente, disgustato. Qualunque cosa contenga è tremendamente alcolica, gli effluvi sono stati sufficienti a farti venire le lacrime agli occhi. Il bicchiere è asciutto, segno che il professore deve aver bevuto direttamente dalla bottiglia, anche se non sai con quale coraggio.

Infine prendi con due dita il fazzoletto e lo sollevi. Una piccola chiave brunita era impigliata tra le pieghe del tessuto e cade sul tavolo con un lieve tintinnio.

*Se vuoi puoi prendere i seguenti oggetti:*

***- Candele (3/5) (P)***

***- Distillato alcolico (P)***

***- Piccola chiave (P)*** *Si direbbe la chiave di un baule, probabilmente il baule nell'angolo. Puoi usare questa chiave in qualunque momento, fino a che ti trovi in questa stanza, andando direttamente al* ***12***

*Segna un Codice* ***T:1.*** *Se con questo il valore del tuo Codice T: è pari a 15 o superiore vai subito all'****81****. Altrimenti puoi:*

***[Se non lo hai già fatto]*** *Vuoi esaminare il letto, la* ***valigia aperta e i vestiti*** *spiegazzati? Vai al* ***47***

***[Se non lo hai già fatto]*** *Vuoi frugare il* ***baule*** *nell'angolo? Vai al* ***2***

***[Se non lo hai già fatto]*** *Preferisci frugare nello* ***scrittoio****? Vai al* ***23***

*Se hai finito di esaminare la stanza oppure ti sei stufato, allora esci di qui al* ***6***

## 26

Avanzi in punta di piedi, trattenendo il respiro e sbirciando dietro a ogni angolo prima di svoltarlo. Ben presto raggiungi il ladro, è fermo in mezzo al corridoio, estrae dalla tasca della casacca un foglio e lo dispiega: "Mmmm" lo senti mugolare. "*Dracone, Rovus, Borodin, Lurkan, De Lazari*... almeno mi avesse detto chi di questi devo ripulire..." quindi con uno sbuffo si rimette in marcia.

Poco dopo l'uomo si ferma di fronte ad una porta, tira nuovamente fuori il foglio, lo ricontrolla, quindi si alza in punta dei piedi per leggere una targhetta affissa sullo stipite della porta. Quindi estrae un mazzo di chiavi e dopo averne provate un paio, finalmente, apre la porta e la attraversa.

Rimani nascosto dietro un angolo, riflettendo su quello che hai visto. Questo ladro sembra essere interessato esclusivamente a frugare nelle camere di cinque persone, e sei pronto a scommettere che si tratta proprio dei professori di Vajerlsan. Ma la domanda più pressante, ora, è: cosa devi fare tu? La cosa più intelligente - e sicura - sarebbe quella di tornartene in camera tua e far finta di non aver visto nulla. In alternativa potresti scendere al piano di sotto e dare l'allarme... certo, ma così finiresti probabilmente nei guai.

Quali altre possibilità ti restano, però?

*Torni in camera tua, ti ci barrichi dentro e fai finta di nulla? Vai al* ***48***

*Scendi al piano di sotto e dai l'allarme? Vai al* ***33***

*Rimani nascosto e continui a osservare i movimenti del ladro? Vai al* ***73***

## 27

In cima alla rampa di scale, affisso alla parete antistante al pianerottolo c'è un cartello con sopra disegnate due frecce, sotto quella che indica a sinistra sei lettere formano la parola: OSPITI, mentre sotto la freccia che punta verso il corridoio di destra campeggia la scritta: PERSONALE DELL'OSTELLO.

Con un sospiro di sollievo imbocchi il corridoio di destra. Dopo una manciata di passi scopri che è bloccato da una porta. Ti ci appresti, domandandoti se la tua fortuna non si sia già esaurita. Allunghi la mano per afferrare la maniglia...

*Segna un Codice: **T:1**. A quanto ammonta il valore del tuo Codice: T:x?*
*Se hai un Codice: **T:7 o meno** vai al **36***
*Se hai un Codice. **T:8**, vai al **72***
*Se hai un Codice: **T:9 o più** vai al **39***

## 28

Indietreggi, cercando di infilarti nello stretto pertugio tra due lavabi. I tuoi movimenti, però, attirano l'attenzione del ladro che con due passi raggiunge il centro dei bagni e si volta nella tua direzione.

"Tu..." dice allungando il braccio e puntando il coltello nella tua direzione. La voce gli trema leggermente. "Vieni fuori, fatti vedere!"

Non puoi far altro che uscire dal tuo nascondiglio.

*Segna un Codice: **T:1**, quindi decidi cosa fare.*
***[solo se hai nella CINTURA o ADDOSSO l'Oggetto: Pistola]** Estrai l'arma e tieni sotto tiro il ladro? Vai al **79***
***[solo se hai nella CINTURA o ADDOSSO l'Oggetto: Coltellino a Serramanico, Coltellino intagliato, Baionetta, o Coltello da cucina]** Estrai l'arma e ti prepari a vendere cara la pelle? Vai al **64***
*Scappi a gambe levate verso il salone sottostante? Vai al **32***
*Ti arrendi, pregando il ladro di non farti del male? Vai al **93***

## 29

***Nota:** Se stai usando il fil di ferro, cancellane subito un pezzo.*
***Effettua una Prova su PERCEZIONE, la difficoltà è d8***
***Bonus:** Per ogni ulteriore pezzo di fil di ferro che cancelli, riduci la diff. di **-1***
*Se hai con te l'oggetto: **Scatolina per il grasso**, puoi cancellare una dose di Grasso e riduci la difficoltà di **-1***
*Se hai la Competenza: **Meccanica**, riduci la difficoltà di **-2***
*Se superi la prova vai al **31***
*Se fallisci segna un Codice: **T:1.** Se ora hai un Codice: **T:8** vai subito al **72** Altrimenti decidi cosa fare:*
*- **Riprovi a scassinare la porta**, in tal caso effettua nuovamente la Prova richiesta per scassinare la serratura.*
*- **Rinunci** alla ricerca e torna in camera. Vai al **48***
*- Guardi dentro **stanze a caso**. Vai al **61***

## 30

La tua mente fatica a dare un senso al disastro davanti a te. Poi, all'improvviso, tutti i pezzi combaciano e comprendi in cosa è accaduto: lo strano incontro con quel garzone troppo cresciuto e così nervoso; il magazzino spalancato con la pila di vestiti, puliti, gettata malamente in terra; la finestra spalancata davanti all'ufficio del gestore dell'ostello e, infine, la sua scrivania frugata da cima a fondo.

Un ladro deve essersi arrampicato lungo il muro esterno del rifugio ed essere penetrato nei quartieri del personale, dopo aver forzato la finestra. Quindi, dopo aver scassinato la porta che conduce all'ufficio dell'oste ha frugato accuratamente la sua scrivania, alla ricerca di denaro, forse, o forse di informazioni su dove trovare le stanze degli ospiti più facoltosi e, magari, anche le chiavi per accedervi. Quindi il ladro ha fatto un salto nel magazzino di fianco, frugando nell'armadio delle divise fino a trovarne una da garzone che ha indossato, per poi muoversi indisturbato all'interno dell'Ostello. Ostello per altro deserto visto che tutti, ospiti e personale, sono occupati nel salone al pian terreno con la cena di gala.

La rivelazione di esserti quasi scontrato con quel farabutto ti toglie il respiro. Devi appoggiarti per qualche secondo alla spalliera di una poltrona per riprendere fiato, domandandoti cosa fare. Poi il tuo sguardo cade su un grosso libro che giace, spalancato, sulla scrivania, si direbbe il registro degli ospiti dell'Ostello.

*Cancella il Codice: **IL-s** e sostituiscilo con un Codice: **IL-s2.** Quindi decidi cosa fare:*

*Vuoi dare un'occhiata al libro degli ospiti per scoprire dove pernottano i professori? Vai al **44***

*Vuoi precipitarti nel salone per dare l'allarme? Vai al **33***

*Vuoi raggiungere il ladro e pedinarlo? Segna un Codice: **R-pl1** e vai all'**86***

## 31

Con uno scatto soddisfacente la serratura si apre e la porta si spalanca verso l'interno. Di fronte a te in breve corridoio svolta dopo pochi metri. Un arco aperto, sulla sinistra, conduce in quelli che devono essere i bagni dei dipendenti, del tutto simili ai bagni riservati agli ospiti che tu già conosci fin troppo bene.

Con il cuore in gola, ben sapendo che, ora, se venissi scoperto, non sapresti come giustificare la tua presenza qui, svolti l'angolo.

*Se hai segnato un Codice: **T:2 o 3**, vai al **65***

*Se hai segnato un Codice: **T:4, 5 o 6**, vai al **19***

*Se hai segnato un Codice: **T:7 o superiore**, vai al **17***

## 32

Le labbra dell'uomo si increspano in un sorriso, nel rendersi conto che sei solo un ragazzino spaurito. "E tu cosa ci fai qui?" domanda, avvicinandosi di un passo.

Senza farti ingannare nemmeno per un istante dal tono amichevole dell'uomo scatti via, di corsa. Il ladro doveva aspettarsi una simile reazione, perché, nel momento stesso in cui ti metti in movimento, si tuffa verso di te.

***Effettua una Prova su DESTREZZA, la difficoltà è d8***
***Bonus:*** *Se possiedi la Competenza:* ***Divincolarsi****, riduci la difficoltà di* ***-2***
*Se ti trovavi sulla soglia di una camera, riduci la difficoltà di* ***-1***
***Malus:*** *Se hai con te la SACCA da VIAGGIO, con dentro almeno un oggetto, aumenta la difficoltà di* ***+1***
*Se ti trovavi in un bagno, aumenta la difficoltà di +****2***
*Se superi la prova, sgusci tra le dita dell'uomo e corri al piano di sotto, al* ***33***
*Se fallisci, l'uomo ti placca al* ***43***

## 33

Il rumore della cena di gala si fa sempre più forte, ad ogni gradino. Irrompi nel salone a metà della seconda portata. Gli studenti sono disposti su tavolate disposte parallelamente e per l'occasione coperte con tovaglie di lino. Marinai e ufficiali, nelle loro divise di gala bianche con alamari dorati occupano la tavolata più esterna. Disposto diagonalmente, rispetto agli altri, c'è il tavolo del vescovo, la cui sagoma paludata in porpora ti balza subito agli occhi. Seduti ai lati del vescovo ci sono alcuni uomini, probabilmente gli insegnanti di Vajerlsan, alla sua destra riconosci il capitano dello *Spada del Signore*: Meloran Telhak. È verso quest'ultimo che ti affretti.

Al tuo passaggio le conversazioni si interrompono. Nel percepire un mutamento nel brusio di sottofondo della sala il capitano distoglie l'attenzione dalle chiacchiere del vescovo. Come ti individua le sopracciglia gli si aggrottano. La mascella si contrae e si leva in piedi, stringendo ancora un coltello da carne in mano.

Il capitano apre la bocca per dire ma tu lo anticipi. Con quanto fiato hai in gola dici: "Un ladro! Ai piani di sopra c'è un ladro..."

*Se hai un Codice:* ***IL-s2*** *vai al* ***60.*** *Se non possiedi tale codice vai al* ***42***

## 34

Ti trovi su una scogliera a picco sul mare. Le onde si frangono ritmicamente sotto di te, in un continuo mugghio che ti circonda, ti avvolge, ti penetra.

Quando riapri gli occhi, per diversi istanti ti domandi perché sopra di te ci sia un soffitto invece del cielo plumbeo e dove sia andato a finire il mare. Poi il ricordo di quanto è successo riemerge tutto in una volta e ti rendi conto che quello che senti non è il rombo della risacca, bensì il suono delle voci e dei passi degli studenti che, finita la cena, hanno invaso i corridoi.

Ti allontani rapidamente, nonostante la testa pulsi dolorosamente. Barcolli fino a un bagno e ti sciacqui il volto e la testa in un lavabo. Scopri di avere i capelli impiastricciati di sangue. Il manico del coltello ti ha provocato un taglio che, anche se superficiale, ha sanguinato abbondantemente.

Dopo esserti ripulito nel migliore dei modi ti avvii verso camera tua. Speri di arrivarci prima di Etan e Ugeene, così da poterti infilare a letto senza dover stare lì a dare tante spiegazioni.

*Vai al* ***95***

## 35

Arrivato di fronte alla porta della camera numerata *C1-244* - occupata da Borodin B. - ne saggi la maniglia, convinto dentro di te di trovarla serrata. Invece questa ruota docilmente al tuo tocco e la porta si apre verso l'interno. Con il cuore in gola, guardi all'interno. Nessuno!

D'altronde l'Ostello è grande e il ladro potrebbe essere ovunque, ti ripeti per rassicurarti. Sicuramente hai tutto il tempo di dare un'occhiata a questa stanza, poi potrai decidere cosa fare. Rincuorato da queste considerazioni entri nella stanza, richiudendoti la porta alle spalle e ti guardi attorno: le ante dell'armadio sono aperte e mostrano un paio di vestiti da uomo appesi ad altrettante grucce. Sul letto c'è una valigia spalancata mentre sul bordo inferiore del letto sono appoggiati alcuni vestiti spiegazzati. In un angolo è appoggiato un grosso baule dalle finiture d'ottone, evidentemente estraneo all'arredamento della camera. Uno scrittoio, appoggiato alla parete è completamente rifornito di materiale di cancelleria - carta, boccette d'inchiostro, penne, pennini, tamponi e carta assorbente - mentre sul tavolo c'è una bottiglia semipiena e un bicchiere appoggiato lì vicino.

La storia che leggi in questi elementi è semplice: l'ospite della stanza, arrivato da poco, ha cominciato a mettere in ordine le proprie cose, quelle di immediato utilizzo, mentre il grosso del suo bagaglio risiede nel grande baule. Poi deve essersi distratto, concedendosi più di un bicchierino e così ha perso tempo, rischiando di far tardi alla cena di gala. A quel punto si è cambiato velocemente, lasciando i vestiti che indossava sul bordo del letto, e si è precipitato di sotto, dimenticandosi di chiudere a chiave la porta.

*Vuoi esaminare il letto, la **valigia aperta e i vestiti spiegazzati**? Vai al **47***
*Vuoi esaminare il **baule** nell'angolo? Vai al **2***
*Preferisci frugare nello **scrittoio**? Vai al **23***
*Oppure preferisci dare un'occhiata al **tavolo** con la bottiglia? Vai al **25***

## 36

Come volevasi dimostrare: la porta è chiusa. Osservi con astio il buco della serratura, domandandoti se, a volte, la sorte non lo faccia apposta nell'illuderti per poi ridersela alle tue spalle.

*Se hai con te l'Oggetto: **Passepartout di Nergorio**, esso apre senza problemi la porta. Vai subito al **31***

*Altrimenti, se hai con te l'Oggetto: **Groviglio di Fil di ferro** o l'Oggetto: **Cacciavite**, puoi tentare di scassinare la serratura. In tal caso vai al **29***

*Se non possiedi nemmeno uno degli oggetti richiesti, oppure se non vuoi perdere tempo a scassinare la serratura, decidi se:*

*- **Rinunciare** alla ricerca e tornare in camera. vai al **48***
*- Continuare a cercare, guardando dentro **stanze a caso**. Vai al **61***

*Ma tu sarai curioso riguardo alla mia affermazione precedente. Infatti la spedizione, dopo aver preparato le scorte era in procinto di partire, alla volta del Passo dell'Ascia, quando un misterioso incendio ha distrutto tutte le provviste.*

*E non uso le parole in modo superficiale, come sai bene. Quando dico "misterioso" lo faccio a ragion veduta, dato che un misterioso individuo è stato visto aggirarsi presso il deposito proprio poco prima che le fiamme divampassero.*

*Ovviamente la partenza della spedizione è stata rimandata, mentre l'equipaggiamento veniva ripristinato. ma poi ecco che sul finire di aprile una malattia misteriosa ha decimato i cani da slitta. Come sai il passo dell'Ascia rimane innevato a volte fino a estate inoltrata e non è pensabile attraversarlo senza le slitte.*

*Merani era furibondo, minacciava di partire lo stesso, a costo di andare a piedi.*

*Come se non bastasse poco dopo, mentre si attendeva l'arrivo di Krav'a da tiro, pagati a caro prezzo, da Fjolmargh, una delle guide Audaxiane è scomparsa nel nulla e le altre, genti superstiziose e nella profondità dell'animo ancora pagane, cominciarono a mormorare di una maledizione che pesava sulla spedizione.*

*Quando giunse la notizia che i krav'a erano finiti in un crepaccio, e non sarebbero mai giunti a Vajerlsan, i mormorii divennero proteste animate. Solo la grande forza persuasiva del Cardinale ha patto sì che la spedizione non si sfasciasse, ancor prima di essere partita. A quel punto Monsignor Merani si assunse in toto tutti gli aspetti organizzativi. Decise di aspettare che il passo fosse sgombro dalla neve, cosa che ci venne comunicata ai primi di giugno, quindi finalmente partì.*

*Io, come sai, non sono una persona superstiziosa. Eppure ti assicuro che in questa sequenza di avvenimenti infausti ho visto una volontà soprannaturale. Ho pregato intensamente il Signore perché protegga quel granduomo di Alfius Merani nella sua sacra missione...*

Segue una mezza pagina di lodi sperticate a Merani e al Santo Padre, quindi la lettera cambia registro, con Padre Sorio che chiede informazioni sullo stato di salute del professor Rovus e gli domanda se abbia poi risolto "quel suo problema".

Insomma, la lettura torna a essere di una noia mortale. Così rimetti la missiva nella sua busta e riponi nuovamente i pacchi di lettere là dove li avevi trovati.

*Segna un Codice: **ST-v** e uno **T:1**. Se con questo il valore del tuo Codice T: è pari a 15 o superiore vai subito all'**81**. Altrimenti puoi:*

***[Se non lo hai già fatto]** Preferisci frugare nello **scrittoio**? Vai all'**89***

***[Se non lo hai già fatto]** Oppure vuoi dare un'occhiata al **tavolo**? Vai al **40***

*Se hai finito di esaminare la stanza, oppure ti sei stufato, allora esci di qui al **6***

## 38

Con le gambe che ancora ti tremano esci da nascondiglio e torni nel corridoio che conduce alle stanze del personale. Mille domande ti si affollano in testa e una vocina, querula continua a ripetere che non puoi continuare a fare le tue cose, come se non fosse nulla, mentre sai che un criminale si sta aggirando per l'ostello.

La prima porta, quella che è stata ignorata dal ladro, conduce in un dormitorio non dissimile da quelli riservati agli ospiti meno abbienti. La richiudi e prosegui.

La seconda stanza si rivela essere un lungo magazzino ricolmo di tutto quel che occorre al corretto funzionamento dell'Ostello: colla, chiodi, assi di legno di Adler, gambe e sedute di seggiole, rotoli di telo traforato e di tela metallica per le zanzariere, martelli, seghetti, due piccole morse, una stufa a carbonella con appoggiati sopra due ferri da stiro in ghisa, sapone, stracci, scope, manici per pentole e padelle, stoviglie, divise da garzoni di sala, da cuochi, da sguatteri...

In un angolo scorgi una montagnola di abiti gettati in terra, davanti ad un ripiano con divise stirate. E' qui che il ladro deve essersi procurato la casacca da garzone.

La terza porta conduce, dopo una piccola anticamera, nell'ufficio del gestore dell'Ostello. Il tuo sguardo viene subito attirato da una grande scrivania in vero legno sulla quale sembra essersi appena abbattuto un piccolo tornado. Tutti i cassetti sono spalancati e il loro contenuto giace ammonticchiato sopra il ripiano del tavolo, un calamaio caduto in terra si è aperto e l'inchiostro ha imbrattato il tappeto sul quale poggia la scrivania. Il ladro non è certo andato per il sottile nel frugarla. Ti domandi se l'Oste tenesse qui gli incassi dell'Ostello.

Poi lo sguardo ti cade su un grosso libro che giace, spalancato, sul ripiano, si direbbe il registro degli ospiti dell'Ostello.

*Vai al **44***

## 39

Con tua sorpresa la maniglia ruota docilmente e la porta si spalanca verso l'interno. Evidentemente, la tua buona stella non si è ancora esaurita.

*Esplora la zona riservata al personale all'**80***

## 40

Osservi il tavolo, ricoperto da una tovaglia di lino. Nel mezzo c'è il posacenere che già avevi notato, con una bella pipa d'osso, intagliata con figure floreali, appoggiata sopra. Buttati lì vicino ci sono un pacchettino fragrante, contenente funghi da pipa tritati e una scatola di fiammiferi. Quello che attira la tua attenzione è una busta appoggiata al bordo del tavolo. Sotto la busta, vuota, trovi una lettera. Evidentemente il proprietario della stanza l'aveva appena finita di scrivere e si era spostato al tavolo per rileggerla, fumandosi nel mentre la pipa. Probabilmente ha perso tempo e così, all'arrivo dell'ora di cena, si è affrettato fuori dalla stanza, abbandonando tutto sul tavolo e dimenticandosi di chiudere la porta.

Scorri velocemente la missiva, scritta con una calligrafia minuta e precisa:

*A Mons. Merovid, M.*
*Presso Capitolo della Cultura Cattolica - Redenzione*

*Carissimo amico, ti scrivo da Termen poco prima di partire per la mia destinazione finale. Perdonami se vengo dritto al punto e non mi curo neppure di sincerarmi del tuo stato di saluto, che so malfermo. Altresì eviterò di tediarti con la narrazione dei miei problemi, che in ogni caso tu conosci già bene e per i quali non c'è altra soluzione se non la preghiera.*

*Purtroppo, come dicevo, sono di corsa, poiché debbo presenziare alla solita cena che Sua Eminenza Ardelis si ostina a voler tenere in questo squallido ostello (ma perché mai non si potrebbe, una volta, farla presso la sua villa, dico io, senza tutti quei chiassosi e indisciplinati studenti di mezzo?), e domani mattina partirà con il dirigibile alle prime luci dell'alba, per tanto il tempo a mia disposizione per scrivere e spedirti questa mia è assai scarno.*

*Ho sentito, da voci affidabili, che è stata avanzata una mozione presso il tuo Capitolo per richiedere la chiusura dell'Accademia di Vajerlsan...*

*Come*? Pensi, rileggendo l'ultima riga. Vogliono chiudere Vajerlsan?

*Immagino che, essendo la mia docenza stata confermata per questo corso di studi, la mozione sia caduta nel vuoto, o comunque che sia stata rimandata a futuri dibattimenti. Eppure non posso evitare di sentirmi in ansia al pensiero che la validità e la sicurezza della scuola in cui da tanti anni insegno sia stata messa in dubbio. Sento quasi, in ciò, una critica alla mia persona. Posso assicurarti che la presunta pericolosità e insalubrità del luogo, pretesti questi addotti per chiedere la chiusura della scuola, sono solo fandonie. Quasi mai uno studente si è fatto male e mai alcuno ha perso la vita durante un corso. Questo te lo posso assicurare. Quanto alla presunta insalubrità dell'aria, posso confermarti che...*

Segue una noiosa elencazione del perché, secondo il professore, l'aria di Vajerlsan sia un toccasana contro innumerevoli malanni, molti dei quali, a quanto pare, lo affliggono in prima persona. La missiva si conclude con una richiesta di maggiori e più sicuri dettagli, da inviargli direttamente presso Vajerlsan.

*Se vuoi puoi prendere i seguenti oggetti:*
***- Scatola di fiammiferi (7/10) (P)***
*Segna un Codice: **MC-V** e un Codice: **T:1**. Se con questo il valore del tuo Codice T: è pari a 15 o superiore vai subito all'**81**. Altrimenti puoi:*
***[Se non lo hai già fatto]** Preferisci frugare nel **baule**? Vai al **21***
***[Se non lo hai già fatto]** Oppure vuoi frugare nello **scrittoio**? Vai all'**89***
*Se hai finito di esaminare la stanza oppure ti sei stufato, allora esci di qui al **6***

## 41

A parte l'armadio con le divise da garzone gettate alla rinfusa, il resto del magazzino è un esempio di ordine e razionalità. passi in rassegna una gran quantità di materiale utile per la manutenzione dell'Ostello: colla, chiodi, assi di varie forme e dimensioni, gambe e sedute di seggiole, rotoli di telo traforato e di tela metallica per le zanzariere, martelli, seghetti, due piccole morse, una stufa a carbonella con appoggiati sopra due ferri da stiro in ghisa, sapone, stracci, scope, manici per pentole e padelle, stoviglie, divise da garzoni di sala, da cuochi, da sguatteri...

In realtà le cose che, pensi, possano tornarti utili sono poche e di sicuro non valgono tutto il tempo che hai impiegato a setacciare il magazzino.

*Segna un Codice:* ***T:3****, quindi, se vuoi, puoi prendere i seguenti oggetti:*

- ***Candela (5/5)*** **(P)**
- ***Scatola di fiammiferi (20/20)*** **(P)**
- ***Fiammiferi sfusi (20)*** **(P)**
- ***Coperta militare*** **(M)**
- ***Sapone*** **(P)**
- ***Rotolo di Spago*** **(P)**
- ***Corda*** **(M)**
- ***Scatolina per grasso (5/5)*** **(P)**
- ***Grasso sfuso (5)*** **(P)**
- ***Coltello*** **(P)**
- ***Groviglio di fil di ferro (10/10)*** **(P)**
- ***Pezzi di fil di ferro sfusi (10)*** **(P)**
- ***Scodella e cucchiaio*** **(P)**

*Quando hai finito di rifornirti vai a sbirciare alla porta successiva al* ***16***

***Nota:*** *prendere questi oggetti costituisce un furto bello e buono, senza alcuna scusante. Per questo* ***ogni due oggetti*** *presi perdi* ***-1 Punto Volontà****.*

*Se Alenn possiede l'Oggetto Speciale:* ***Croce di madreperla*** *o* ***Medaglia al Valore****, il suo codice etico è particolarmente forte, per cui perde* ***-1 Punto di Volontà*** *per ogni* ***singolo oggetto*** *rubato.*

*Se possiede l'Oggetto speciale:* ***Passpartout di Nergorio****, la sua coscienza è molto elastica, per cui non perde alcun Punto Volontà a causa del furto.*

## 42

Alle tue parole segue un lungo silenzio, spezzato solo dal respiro pesante del capitano Thelak, che continua a fissarti.

"Il ladro ha frugato nell'ufficio del gestore dell'Ostello" dici tutto d'un fiato. "Ora credo che stia derubando le stanze occupate dai professori e dagli ufficiali..."

Il tarchiato capitano dello *Spada del Signore* circumnaviga il tavolo, con voce baritonale latra una serie di ordini. Immediatamente alcuni marinai scattano in piedi e si precipitano verso le scale. Anche il gestore dell'Ostello chiama a raccolta un gruppo di dipendenti e li spedisce al piano di sopra. Intanto il capitano ti ha raggiunto, agguantandoti con due enormi mani pelose e ti trascina verso il tavolo occupato dal vescovo e dai professori.

*Vai al* **50**

## 43

Il ladro ti cinge le gambe con le braccia e tu cadi in avanti, sbattendo il mento contro l'assito di legno. In un attimo l'uomo ti è sopra e ti schiaccia a terra con il proprio peso. Senti il filo di un coltello accarezzarti una guancia.

"non mi faccia del male" piagnucoli.

"Sei fortunato, sai" dice lui, ansimando lievemente. "Sono un ladro, non un assassino. Però mi serve tempo per finire il mio lavoro, quindi... spiacente bimbo!"

Apri la bocca per urlare, ma l'impugnatura del coltello si abbatte sulla tua testa prima che tu possa dar fiato ai polmoni.

*Subisci **1 Ferita Lieve** e perdi fino a **-2 Punti Vigore** (Fino a un minimo di 1).*
*Ti risvegli al **34***

## 44

Sfogliando le pagine del libro degli ospiti ti trovi davanti a file e file di nomi, ordinatamente incolonnati, ognuno corredato dal numero dell'attestato diaconale. A fianco di ogni nome c'è un codice che, ben presto, capisci essere identificativo della camera o camerata, dalla data d'ingresso, da quella d'uscita e, per finire, da una lettera maiuscola (compresa tra ***A*** e ***D)***. Ti basta un secondo sguardo per intuire che la lettera indica la qualità del servizio per la quale l'ospite ha pagato.

Riconosci molti nomi degli studenti, seguiti da codici di camere progressivi ma che cominciano tutti con il codice C14 o C8, o più raramente con dei C4, o C3, che intuisci essere camerate da quattordici o otto posti letto o camere da tre o quattro posti. Indipendentemente dal tipo di camera tutti i nominativi degli studenti sono seguiti dalla lettera ***D***, mentre i nomi dei marinai dello *Spada del Signore*, pur pernottando anch'essi in una camerata, sono seguiti dalla lettera ***C***, segno che ad essi deve essere concesso qualche piccolo lusso in più. Scorri rapidamente il registro alla ricerca dei professori, ma l'ultimo nome che trovi è quello del *Ten. di vascello Janus Petrel*, Arrivato questa mattina e alloggiato in C2-334, seguito dalla lettera ***B***.

Sei sicuro che i professori siano alloggiati qui da poco e dubiti che abbiano accettato un tipo di sistemazione inferiore a quella di un semplice tenente di vascello. Eppure, anche ad una più minuziosa ricerca, non trovi nessun altro nominativo. Al momento l'Ostello, o per lo meno quest'ala, sembrerebbe ospitare esclusivamente gli studenti di Vajerlsan, un gruppo di marinai e una manciata di ufficiali.

*Segna un Codice **T:1**.*
***Effettua una Prova su PERCEZIONE più LOGICA, la difficoltà è d6+d10***
***Bonus**:Se possiedi la Competenza: **Codifica e Decodifica** riduci la diff. di **-1***
*Se possiedi la Competenza: **Ricerca e Apprendimento** riduci la diff. di **-1***
*Se superi la prova vai al **78***
*Altrimenti puoi solo:*
*- Scendere nel salone per dare l'allarme per la presenza del ladro? Vai al **33***
*- Rinunciare a questa follia e tornare in camera tua al **48***
***- [Solo se hai il Codice: IL-s2]**Vuoi raggiungere il ladro e pedinarlo? Segna un Codice: **R-pl2** e vai all'**86***

## 45

Mentre i marinai rimasti si sforzano senza successo di ripristinare l'ordine nel salone, le domande del capitano Thelak si fanno sempre più pressanti, i tuoi tentativi di eludere le sue domande sono inutili e stai riflettendo seriamente se riferirgli del colloquio origliato nel pomeriggio tra l'Audaxiano e il misterioso professore. Un richiamo improvviso distoglie l'attenzione del capitano da te. Levi una preghiera al Signore Onnipotente quando, nel voltarti, scorgi due marinai scendere le scale, trascinando nel mezzo il ladro. Li segue un sottoufficiale che stringe in una mano la casacca da garzone, strappata, probabilmente in seguito a una colluttazione e nell'altra mano la sacca con il bottino del ladro.

Mentre il gruppo si avvicina, e nella sala magicamente torna il silenzio, senti la voce del vescovo dire: "Capitano, non ritiene che sia il caso di congedare gli studenti? Inutile obbligarli ad ascoltare le ingiurie di quest'individuo"

Il capitano si limita ad annuire. Tutta la sua attenzione è assorbita dal ladro che viene trascinato in avanti, senza mai smettere di bestemmiare e imprecare.

È con sollievo enorme che segui l'ufficiale che scorta gli studenti di sopra. L'ultima cosa che vedi, prima di essere preso d'assalto dai tuoi compagni, curiosi di sapere cosa sia accaduto, è un manipolo di guardie cittadine, con i loro caratteristici manganelli neri, che entrano nel salone.

Vieni sballottato a destra e a sinistra mentre decine di mani ti afferrano e voci ti subissano di domande. Sembra che, improvvisamente, tu sia diventato famoso per aver permesso che il ladro venisse individuato e catturato.

*Aumenta **+1Popolarità**. Inoltre l'intervento del vescovo, e il fatto che il ladro sia stato catturato grazie a te, fa si che il capitano si dimentichi di punirti. Segna un Codice: **AI-s** e vai al **24***

## 46

Una delle ultime lettere ricevute da Rovus viene da Vajerlsan ed è stata scritta da un medico, Padre Benedicto Sorio

*Carissimo amico.*

*Ier l'altro finalmente è partita la spedizione diplomatica del Cardinal Merani. Non so dirti con quale sollievo io l'abbia vista allontanarsi all'orizzonte.*

*Se non ricordo male nella mia ultima lettera ti avevo parlato dell'arrivo in pompa magna del Cardinale, sicuramente la personalità più eminente che abbia toccato il suolo di Vajerlsan dai tempi di San Gregorio XX. Naturalmente un umile sacerdote come il sottoscritto non ha avuto modo di parlarvi, eppure sono rimasto profondamente colpito dall'aura di potenza e volontà che scaturisce da quell'uomo. Sono convinto che sia la persona più adatta a stringere nuovi e proficui patti diplomatici con le Rocche Audaxiane, come è intenzione del nostro Sommo Pontefice che nella Sua infallibilità ha deciso per l'avvio della spedizione...*

Sbuffi. All'inizio la lettera ti sembrava interessante. Diamine, parlava di Vajerlsan e veniva nominato addirittura il Cardinal Merani. persino tu sai che Merani è il consigliere più fidato del Santo padre, molti dicono, addirittura, sia l'eminenza grigia che si cela dietro ogni bolla e decisione del Santo padre. Ignoravi che il Merani partisse per una spedizione diplomatica tra le Rocche Audaxiane, e ancor più ignoravi che avesse fatto tappa presso Vajerlsan. Ma ora la lettera sta diventando una sbrodolata sulle virtù del Santo Padre e del Merani, e, in definitiva, una perdita di tempo.

*Segna un Codice: **AM-m** e uno **T:1**. Se con questo il valore del tuo Codice T: è pari a 15 o superiore vai subito al **81**. Altrimenti puoi:*

*Vuoi continuare a leggere la lettera, sperando riveli qualcosa di interessante? Vai al **37***

***[Se non lo hai già fatto]** Preferisci frugare nello **scrittoio**? Vai al **89***

***[Se non lo hai già fatto]** Oppure vuoi dare un'occhiata al **tavolo** con la pipa intagliata? Vai al **40***

*Se hai finito di esaminare la stanza oppure ti sei stufato, allora esci di qui al **6***

## 47

Ti avvicini al letto. Per prima cosa osservi i vestiti gettati malamente da una parte: una camicia bianca, un panciotto gessato e un paio di pantaloni alla zuava -tra l'altro non intonati al panciotto- sono appallottolati sul bordo del letto, dispiegandoli noti che tutti hanno cucita un'etichetta con il nome del loro proprietario: *B. Borodin*. Questa è la riprova che ti trovi nella stanza di un professore, infatti anche tutti i tuoi vestiti hanno delle etichette con il tuo nome, amorevolmente cucite da Tata Maelda, in modo da non andare confusi con i vestiti degli altri studenti a Vajerlsan.

Nella valigia spalancata trovi un ricambio di vestiti, una fiaschetta di alluminio, vuota, come constati prendendola in mano, un camicione da notte in flanella con tanto di papalina e cinque libri. Disponi i volumi sul letto, uno è scritto in latino, altri due in una lingua che, credi, possa essere Anglo, e solo gli ultimi due sono in neolatino, ma non per questo ti risultano più comprensibili. A cominciare dai titoli: *Frammenti di Meccanica dei quanti* è il titolo del primo, *Riflessioni etiche sulla teoria del Continuum Sovrapposto o di Eibell-Stacklett* quello dl secondo. Le pagine di tutti e cinque i libri sono ricoperte da una fitta rete di appunti, sottolineature e, soprattutto, di righe, passaggi o interi periodi cancellati con tratti furiosi di inchiostro. Sembra che il proprietario non fosse per nulla d'accordo con la maggior parte di quel che è scritto su questi libri.

*Segna un Codice **T:2**. Se con questo il valore del tuo Codice T: è pari a **15 o superiore** vai subito al **81**. Altrimenti puoi:*

***[Se non lo hai già fatto]** Puoi esaminare il **baule** nell'angolo? Vai al **2***

***[Se non lo hai già fatto]** Preferisci frugare nello **scrittoio**? Vai al **23***

***[Se non lo hai già fatto]** Oppure dare un'occhiata al **tavolo** con la bottiglia mezza vuota? Vai al **25***

*Se hai finito di esaminare la stanza oppure ti sei stufato, allora esci di qui al **6***

## 48

Rientri in camera strusciando i piedi e ti lasci cadere sulla seggiola. Hai solo perso tempo, rischiando, tanto per cambiare, di farti punire una volta di più. Scuoti la testa, quindi ti slacci le fibbie degli stivali di gala. Non hai voglia di aspettare Etan e Ugeene e di sentire i loro racconti su quanto si sono divertiti alla cena. Sicuramente non hai nessuna intenzione di raccontargli di come hai trascorso tu la serata. Tutto quello che vuoi, ora, è infilarti nella branda e fare in modo di dormire (o di far finta di farlo) per quando i tuoi amici rientreranno in camera.

*Se **non avevi mangiato** la cena, questa è ancora nel vassoio ma ormai si è raffreddata ed è ancor meno appetitosa di prima. Spilucchi un paio di cose, guadagnando solo **+1 Punto Vigore**. Se hai con te l'Oggetto: **Razione Militare**, puoi cancellarla per recuperare ulteriori **+2 Punti Vigore.***

*In tutti i casi ti infili a letto al **95***

***Nota**: Se precedentemente avevi consumato la cena ora non puoi consumare anche la razione militare.*

## 49

L'Ostello di Termen, come hai notato questa mattina nel discendere le rampe del molo, è diviso in tre sezioni, ognuna con un ingresso indipendente, inoltre ogni sezione ha ben due piani dedicati alle camere. Il che vuol dire... maledettamente troppe stanze per pensare di procedere a caso.

D'altro canto ti pare di ricordare che qualcuno - un ufficiale, forse? - aveva accennato al fatto che la sezione nella quale ti trovi sarebbe stata riservata agli studenti di Vajerlsan e al personale del dirigibile. Ti sembra logico pensare, dunque, che anche i professori che domattina s'imbarcheranno sullo *Spada del Signore*, pernottino in questa stessa ala dell'edificio.

Anche ristretto il campo così, ed escludendo le camerate, presumendo che i professori pernottino in stanze singole, ancora rimangono troppe camere, e troppo poco tempo, per pensare di poterle ispezionare tutte. Scuoti la testa mentre un senso di frustrazione ti si aggroviglia nel petto.

Guardi il vassoio colmo di cibo fumante, ma la sensazione di delusione che provi è riuscita a scacciare via persino la fame. Ora come ora avresti voglia solo di gettarti a letto e tirarti la coperta fin sopra alla testa, aspettando che arrivi finalmente l'indomani.

*Vuoi cercare ugualmente di individuare le stanze dei professori tra le tante dell'Ostello? Segna un Codice: **T:1** e vai al **76***

*In caso contrario gettati a letto e dormi fino al giorno dopo al **95***

***Nota**: Durante la lettura potrai accumulare altri Codici **T:x**, dove al posto della x c'è un numero. Quando succede somma tale numero al valore attuale del Codice T:x che hai segnato sulla scheda. Il valore di questo codice indica il tempo che scorre.*

## 50

Il silenzio di poco prima si è trasformato in una baraonda vociante. Tutti gli studenti parlano contemporaneamente; i professori, al tavolo del vescovo, hanno un'aria pallida, uno, giovane e con i capelli forse un po' troppo lunghi, è scattato in piedi, anche il vescovo si alza e lo raggiunge, gli poggia una mano sulla spalla sussurrandogli qualcosa all'orecchio. Seppur visibilmente contrariato il giovane professore torna a sedersi.

Con uno strattone il capitano ti fa voltare verso di se così che, ora, tutto quel che puoi vedere sono i suoi baffoni cespugliosi sormontati dagli occhi che paiono mandare scintille. "E ora, mentre aspettiamo" ti fiata a pochi centimetri dal volto. "Tu mi spiegherai cosa ci facevi di sopra..."

"Lo studente da Morante è in punizione" lo interrompe una voce fin troppo conosciuta. Voltando appena lo sguardo ti accorgi solo ora che al tavolo dei professori siedono anche alcuni studenti, probabilmente figli di eminenti personalità dell'Impero. Quello che ha parlato è Alecsandro Cucnas, gli occhi grigi gli brillano di soddisfazione. "A quanto pare durante il pomeriggio da Morante si è comportato in modo irresponsabile..." continua Cucnas, abbassando lo sguardo in modo che il capitano non possa coglierne l'espressione vittoriosa. "...rendendosi impresentabile per il tavolo di Monsignore. Così è stato spedito in camera. O almeno questo è quanto ho sentito dire"

Con uno scrollone il capitano ti costringe, nuovamente, a fissarlo. "E così, *eh*? E allora, dimmi perché non eri in camera tua?" dice.

Una voce sconosciuta, inaspettatamente, viene in tuo soccorso, è il vescovo in persona che nel frattempo si è avvicinato. "Se posso permettermi di dire la mia, capitano, il ragazzo si trovava senz'altro dove non avrebbe dovuto. Ma è altresì vero che ha dimostrato una gran correttezza ne precipitarsi qui a dare l'allarme" Il capitano distoglie lo sguardo da te per posarlo sulla figura del prelato. "Avrebbe benissimo potuto tornarsene in camera sua e fare finta di nulla, invece ha deciso di rischiare una punizione per venire a dare l'allarme. A mio modesto avviso questo è un fatto da tenere in considerazione, non pensate?"

*Se hai segnato un Codice:* ***IL-s2****, cancellalo e vai al* ***45.*** *Altrimenti vai al* ***8***

## 51

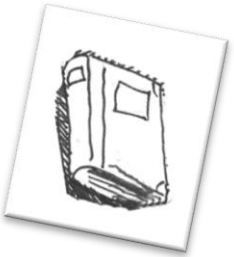
"Ciao, scusa se ti ho richiamato" dici, affabile. "Io mi chiamo Alenn e mi chiedevo se potessi aiutarmi..." continui, tendendogli la mano. Le parole ti muoiono in bocca nel vedere il garzone che, anziché rilassarsi e stringerti la mano, indietreggia, come se volessi picchiarlo.

"S-signore" balbetta con voce nasale. "Io dovrei tornare di sotto... mi attendono in sala per... se qualcosa non va nel pasto che vi ho portato... ditemi cosa posso..."

Ritrai la mano, perplesso. "Scusami, immagino che avrai da fare, non voglio trattenerti. Ma mi domandavo solo... riguardo a quei professori..."

Ma il garzone è indietreggiato ancora. Abbozza una smorfia simile a un sorrisetto, ma gli occhi rimangono piantati per terra. "Allora, se non c'è altro... io devo davvero tornare dabbasso. Altrimenti il padrone potrebbe..."

*Vai al* ***68***



## 52

Stai sfogliando rapidamente il quaderno, nella speranza di cogliere, a colpo d'occhio, qualche annotazione interessante (un qualcosa del tipo: *Oggi ho incontrato un tizio che mi ha dato i soldi di cui avevo bisogno*, ad esempio) quando il tuo sguardo si arresta su una complessa formula che ti pare familiare. Per un attimo osservi stranito il foglio, domandandoti come sia possibile che una formula matematica di tale complessità possa risultarti familiare. Poi tutti i pezzi combaciano: non si tratta di un omonimo! Questo professor Busla Borodin che ti insegnerà a Vajerlsan è lo stesso Borodin che hai conosciuto a quella festa mesi fa e che ti regalò la preziosa lente d'argento con il manico istoriato degli stessi identici simboli matematici che ora leggi sul foglio.

Incredibile! Pensi, scuotendo la testa. Ma cosa mai andrà a fare un genio universalmente riconosciuto come Borodin tra le sperdute vette Audaxiane di Vajerlsan? Che abbia pestato i piedi a qualcuno? Forse ha necessità di allontanarsi dalla capitale per qualche tempo? Le parole pronunciate dall'Audaxiano nel pomeriggio ti tornano alla mente. Oddio, speri che il prof. Borodin non sia coinvolto per davvero con quel losco figuro...

*Continua a leggere il quaderno al **7***

## 53

Ti senti tremendamente impacciato e il sorriso che ti sei stampato in volto è quanto di meno genuino si possa immaginare. Indietreggi di un altro passo, ma il ladro avanza verso di te. La fronte corrucciata dal sospetto e una mando affondata in tasca.

"Sì, be'... io allora vado a... *ehm*, a cercare la mia camera, *eh*?" bofonchi, incespicando nelle parole. "La lascio al suo lavoro e..."

L'uomo scatta in avanti con una rapidità sorprendente. Dalla tasca vedi spuntare un coltello.

***Effettua una Prova su DESTREZZA, la difficoltà è d10***

***Bonus:*** *Se possiedi la Competenza: **Divincolarsi**, riduci la difficoltà di **-2***

***Malus:*** *Se hai con te la SACCA da VIAGGIO, con dentro almeno un oggetto, aumenta la difficoltà di **+1***

*Se superi la prova, sgusci tra le dita dell'uomo e corri al piano di sotto, al **33***

*Se fallisci, l'uomo ti placca al **43***

## 54

Spalanchi la porta, lasciando che la luce del corridoio si riversi dentro. Si tratta di una camerata simile a quelle che hai, tristemente, avuto già modo di sperimentare nei giorni passati. I letti a castello, otto in tutto, allineati sulla parete di destra, sono in condizioni nettamente migliori di quelli riservati agli ospiti, così come le zanzariere di tessuto che li ricoprono, pulite e prive di strappi. Ai piedi di ogni letto ci sono otto bauli, tutti chiusi con lucchetti di varia forma e dimensione. Sul lato opposto dei letti, e questa è l'unica vera differenza rispetto alle camerate degli ospiti, sono allineati otto grandi armadi a doppia anta, ogni anta, che immagini custodisca gli effetti personali di un dipendente dell'ostello, è serrata da un diverso lucchetto.

Esamini rapidamente i letti, senza trovarvi nulla di interessante. Sono tutti rifatti con precisione militare, con gli angoli perfettamente tirati a 90° e le coperte così tese da poterci far rimbalzare sopra una moneta da cinque centesimi.

Mordicchiandoti il labbro inferiore saggi un paio di lucchetti. Sono oggetti da poco, resistenti ma con serrature elementari. Solo che sono davvero troppi. A voler frugare in ogni armadio e baule perderesti troppo tempo, e senza alcuna garanzia di trovare quel che stai cercando.

*Segna un Codice:* ***T:1*** *quindi non ti resta che andare a sbirciare la* ***porta successiva*** *all'****84***

## 55

Una annotazione, priva di data, attira la tua attenzione:

*Il Progetto Orecchio Celeste è insensato. L'ho fatto presente all'Arcivescovo ma lui mi ha detto che qualcuno, molto in alto, vuole fortemente che il progetto venga avviato. Debbo costruire un ricettore di onde radio e puntarlo verso la luna. Cretinate! Come posso fare una cosa simile se la tecnologia più evoluta a nostra disposizione sono dei prototipi di valvole termoioniche? E poi per captare cosa? Le comunicazioni interne dei Lunari non fanno certo uso di onde radio. Forse se volessero mandare un segnale a un satellite (a patto che in orbita ce ne siano ancora di operativi) o viceversa, allora l'apparecchiatura potrebbe funzionare...*

Rileggi il passaggio almeno due volte, riuscendo a capire meno della metà di quanto il professore ha scritto. In ogni caso non ti sembra molto interessante. Nella pagina successiva c'è un altro breve appunto sullo stesso argomento:

*Amici (Rufis e Andreas Despina) mi hanno confermato che dietro a Orecchio Celeste c'è il Cardinale Merani. Ho chiesto udienza, ma mi è stata negata. Ho provato a incontrare ugualmente Monsignore ma sembra che mi*

*eviti di proposito. Intanto Orecchio Celeste è divenuto operativo. Captiamo solo rumore bianco. Come volevasi dimostrare: Lassù non c'è nessuno, o per lo meno nessuno che voglia comunicare con noi...*

A margine della stessa pagina c'è un altro appunto, anche se è confuso, non sembra neppure essere scritto dalla stessa persona.

*Sbagliavo? Tuliano mi ha riportato messaggi. Confusi, ma non è rumor bianco. Criptati (?). Non capisco per chi... e da chi. Dovrei saperlo. Sento che sto perdendo qualcosa. Qualcosa che dovrei sapere e che sapevo, ma ora... la mia memoria. Fluttua. Devo schiarirmi le idee...*

*Segna un Codice:* ***PO-C*** *e un Codice:* ***T:1****. Se con questo il valore del tuo Codice T: è pari a 15 o superiore vai subito all'****81****.*
*Altrimenti decidi cosa fare:*
*Vuoi continuare a leggere,alla ricerca di altre informazioni? Vai al* ***71***
***[Se non lo hai già fatto]*** *Vuoi esaminare la* ***valigia aperta e i vestiti****? Vai al* ***47***
***[Se non lo hai già fatto]*** *Vuoi esaminare il* ***baule*** *nell'angolo? Vai al* ***2***
***[Se non lo hai già fatto]*** *Preferisci dare un'occhiata al* ***tavolo****? Vai al* ***25***
*Se hai finito di esaminare la stanza, oppure ti sei stufato, allora esci di qui al* ***6***

## 56

Entri nei bagni e ti accucci dietro un lavabo. Da lì riesci a intravedere, d'infilata, la porta che conduce fuori dal corridoio del personale. Poco dopo ecco apparire l'uomo. Adesso indossa una divisa da garzone dell'Ostello. Da una tasca estrae un voluminoso mazzo di chiavi, armeggia per qualche secondo con la serratura della porta, prima di rendersi conto che questa è già aperta. Con uno sbuffo esce, richiudendosi dietro la porta, con rabbia.

*Segna un Codice:* ***IL-s2****, quindi decidi cosa fare:*
*- Aspetti che il ladro si allontani, quindi corri a dare l'allarme? Vai al* ***33***
*- Ora che la strada è sgombra vuoi frugare le stanze del personale?vai al* ***38***
*- Vuoi seguire il ladro per vedere dove va? Vai all'****86***

## 57

Ti precipiti nei bagni avvolti nella penombra con tanta foga da sbattere con un fianco contro un lavabo. Un gemito acuto ti sfugge dalle labbra. Zoppichi fino all'angolo più lontano della stanza e ti accucci dietro un lavabo. Un secondo dopo una sagoma si staglia sull'arco d'ingresso.

"C'è... c'è qualcuno?" domanda una voce.

Ti rintani ancora di più nel tuo angolo, mentre il ladro avanza verso il centro della stanza, guardandosi attorno. Ora indossa una divisa da garzone dell'Ostello, anche se di qualche taglia troppo piccola. Alla cintura porta un voluminoso mazzo

di chiavi mentre in mano stringe... con un tuffo al cuore riconosci la sagoma di un coltello.

*Segna un codice:* ***IL-s2****, quindi:*
*Se possiedi la Competenza:* ***Furtività*** *vai subito al* ***62****. Altrimenti lancia un d6.*
*Quanto hai ottenuto?*
*-* ***da 1 a 3****, Vai al* ***62***
*-* ***da 4 a 6****, Vai al* ***28***

## 58

Dopo aver fatto il periplo dei corridoi, osservando con attenzione ogni porta, arrivi alla conclusione che, o l'accesso agli appartamenti dell'Oste non si differenzia dalle normali porte che conducono a camere e camerate per gli ospiti -e in tal caso non hai alcuna speranza di individuarlo- oppure tale accesso non si trova su questo piano dell'Ostello.

Nel frattempo hai perduto un sacco di tempo e non hai idea di quanto te ne rimanga prima che la cena, al piano di sotto, termini e i marinai (e gli stessi professori) arrivino ad invadere il piano delle camere, che si è rivelato, fortunatamente, deserto. Tendi l'orecchio, ma non senti alcun rumore. Se la cena fosse già terminata ora un sacerdote starebbe recitando il vespro e, pensi, l'eco delle sue parole dovrebbe raggiungerti. Questo pensiero ti rincuora leggermente.

*Lancia un d6 e aggiungi il risultato al valore del tuo Codice:* ***T:x****.*
*Se hai un Codice:* ***T:10*** *vai subito al* ***67***
*Altrimenti decidi se r****inunciare*** *alla tua ricerca e tornare in camera al* ***48*** *oppure se salire al* ***piano superiore*** *al* ***66***

## 59

Rumore di passi. Il ladro esce dalla stanza di mezzo e a passo svelto si avvia nella tua direzione. Ti aspetti di senti aprire la terza porta, quella più vicina a te. Invece, con orrore, ti rendi conto che l'uomo la supera senza rallentare. Ancora un secondo e svolterà l'angolo e ti finirà addosso.

L'unica possibilità che hai è quella di precipitarti nei bagni del personale.

***Effettua una Prova su DESTREZZA, la difficoltà è d10***
***Bonus:*** *Se possiedi la Competenza:* ***Equilibrio****, riduci la difficoltà di* ***-2***
*Se possiedi la Competenza:* ***Furtività****, riduci la difficoltà di* ***-2***
*Se superi la prova, vai al* ***56***
*Se la fallisci, vai al* ***57***

## 60

Alle tue parole segue un lungo silenzio, spezzato solo dal respiro pesante del capitano Thelak, che continua a fissarti. "Il ladro ha frugato nell'ufficio del gestore dell'Ostello" dici tutto d'un fiato. "Poi ha preso una divisa da garzone... per passare inosservato, penso, e ora sta derubando le stanze occupate dai professori e dagli ufficiali..."

Il tarchiato capitano dello *Spada del Signore* circumnaviga il tavolo, quindi con voce baritonale latra una serie di ordini. Immediatamente i marinai scattano in piedi e si precipitano verso le scale mentre un drappello di ufficiali imbocca il portone d'ingresso. Intanto il capitano ti ha raggiunto, agguantandoti con due enormi mani pelose.

Anche il gestore dell'Ostello chiama a raccolta un gruppo di dipendenti ma, prima che possa spedirli al piano di sopra, viene bloccato dal vescovo. Il capitano ti sta trascinando verso il tavolo, così riesci a sentire le parole del monsignore: "Frena i tuoi uomini" sta dicendo. "Questo ragazzo ha detto che il ladro si è travestito da garzone. Cosa credi che succederebbe se mandassi di sopra una dozzina di persone vestite allo stesso modo?"

Il volto dell'Oste è paonazzo ma dopo pochi istante china la testa, costretto a piegarsi di fronte al ragionamento del vescovo.

*Vai al **50***

## 61

*Trovare una delle cinque camere dei professori richiede, procedendo casualmente come sta facendo Alenn, una notevole dose di fortuna.*

*Lancia due d6, quanto hai ottenuto?*

- ***2:** Segna un Codice **T:1 e** vai al **9***
- ***3-6**: Segna un Codice **T:1** e vai al **18***
- ***7:** Segna un Codice **T:1** e vai al **69***
- ***8-11:** Segna un Codice **T:1** e vai al **18***
- ***12:** Segna un Codice **T:1** e vai al **3***

## 62

Dopo un momento che sembra lunghissimo, finalmente, l'uomo ripone il coltello sotto la casacca e, con una scrollata di spalle, imbocca l'uscita. Rimani rannicchiato nel tuo angolo per qualche secondo ancora, con la fronte appoggiata alle ginocchia, scosso da un tremito incontrollabile. Quando finalmente riesci a tirarti in piedi e fai un passo, il dolore all'anca ti piega in due. Devi appoggiarti ai lavabi per guadagnare l'uscita.

*Segna una **Ferita Lieve** e perdi **-1 Punto Vigore** (fino a un minimo di 1).*

*Decidi cosa fare:*

- *Aspetti che il ladro si allontani, quindi vai a dare l'allarme? Vai al **33***
- *Ora che la strada è sgombra vuoi frugare le stanze del personale?Vai al **38***
- *Vuoi seguire il ladro per vedere dove va? Vai all'**86***

## 63

Arrivato di fronte alla camera numerata *C1-242* - occupata da Rovus A. - ne saggi la maniglia, convinto dentro di te di trovarla serrata. invece questa ruota docilmente al tuo tocco e la porta si apre verso l'interno. Con il cuore in gola, guardi all'interno. Nessuno!

D'altronde l'Ostello è grande e il ladro potrebbe essere ovunque, ti ripeti per rassicurarti. Sicuramente hai tutto il tempo di dare un'occhiata a questa stanza, poi potrai decidere se cercare le altre stanze dei professori, oppure se andare a dare l'allarme. Leggermente rincuorato da queste considerazioni entri nella stanza, richiudendoti la porta alle spalle e ti guardi attorno: il letto è coperto da una morbida trapunta, nulla a che vedere con le coperte consunte che avete voi studenti, su una sedia ai piedi del letto c'è un vestito grigio, completo di ghette bianche, accuratamente piegato. Sull'unico tavolo della stanza c'è un posacenere dal quale proviene un forte odore di funghi da pipa, una pipa d'osso intagliata vi è poggiata sopra. Uno scrittoio, alla parete, è completamente rifornito di materiale di cancelleria - carta, boccette d'inchiostro, penne, pennini, tamponi e carta assorbente - mentre dalla parte opposta della stanza c'è un grosso baule in legno scuro che sicuramente non fa parte dell'arredamento dell'Ostello.

*Vuoi esaminare il **baule** nell'angolo? Vai al **21***

*Preferisci frugare nello **scrittoio**? Vai all'**89***

*Oppure preferisci dare un'occhiata al **tavolo** con la pipa intagliata? Vai al **40***

## 64

Nel vedere comparire la lama nella tua mano, il ladro fa una smorfia. "Suvvia" dice, sollevando il suo coltello e spostandosi lateralmente di qualche passo. "Non vedo perché te la devi prendere, tanto, no? In fondo mica avevo intenzione di derubare te"

Rincuorato dalla sua reazione, rispondi: "E io come faccio a saperlo, questo?"

"Giuro" rassicura lui. "Un tizio mi ha pagato per derubare solo cinque persone, e nessuna di loro è un ragazzino" sei così stupito dalla rivelazione che abbassi la tua arma di qualche centimetro. Il ladro sorride, avanzando. "Proprio così. Questo tizio mi ha detto come fare a entrare nell'ufficio di sopra. Dovevo prendere il libro degli ospiti, per scoprire dove stavano le camere di questi tizi e poi svaligiarle..."

"E questo... questo tipo..." annaspi, temendo di sapere già la risposta. "Chi era?"

"Un Audaxiano, brutto come la fame" replica il ladro. Quindi con un movimento fluido scatta in avanti, colpendoti con un calcio la mano, facendo volare la tua lama lontano. Un attimo dopo il ladro ti schiaccia contro una parete. Senti il filo del suo coltello accarezzarti una guancia. "Uno come quello, a questo punto, ti taglierebbe la gola senza pensarci un attimo" ti sussurra all'orecchio. "Sei fortunato che io non sia di quella pasta. Sono un ladro, non un assassino. Però mi serve tempo per finire il mio lavoro, quindi... spiacente bimbo!"

Apri la bocca per urlare, ma l'impugnatura del coltello si abbatte sulla tua testa prima che tu possa dar fiato ai polmoni.

*Segna un Codice: **Rd-l,** quindi subisci **1 Ferita Lieve** e perdi fino a **-2 Punti Vigore** (Fino a un minimo di 1). Ti risvegli al **34***

## 65

Il corridoio prosegue, deserto, fino ad una parete in legno che ne decreta la fine, una ventina di metri da te. Alla luce smorta di poche lampade galvaniche puoi vedere tre finestre buie a destra e altrettante porte aprirsi sulla sinistra, Con un sussulto a stento trattenuto, scorgi una sagoma accucciata davanti all'ultima porta. Il tuo primo istinto è quello di ritrarti, ma l'uomo -poco più di un ragazzo, a dire il vero - è talmente concentrato, inginocchiato davanti alla porta, da non essersi accorto della tua presenza.

Il senso di quanto stai vedendo ti appare chiaro nel sentire uno scatto secco, seguito da un mugolio di approvazione del giovane. Questi si rimette in piedi, spalanca la porta appena scassinate e la varca. I tuoi occhi corrono alla finestra dirimpetto alla porta. È aperta e la pesante zanzariera è stata divelta e appoggiata al muro.

È evidente che il giovane deve essere un ladro che, approfittando del fatto che tutti sono impegnati nella cena con il vescovo, ha scalato il muro esterno dell'Ostello ed è penetrato dalla finestra.

*Corri al piano di sotto e lanci l'allarme? Vai al **33***
*Rimani dove ti trovi e aspetti di vedere cosa succede? Vai al **70***
*Ti nascondi nel bagno del personale e aspetti che l'uomo passi oltre? Vai al **56***

## 66

*Se hai segnato un Codice: **T:9** vai subito al **90***
*Se il valore del codice T:x è qualunque altro procedi al **27***

## 67

Nel voltare un angolo del corridoio incroci un giovane vestito da garzone. È la prima persona che incontri da quando hai lasciato la tua stanza, ormai ti eri così convinto di essere solo su questo piano che ti arresti, interdetto. Anche il garzone si ferma, fissandoti con occhi sgranati. Quindi fa un passo di lato, mormorando qualcosa di incomprensibile, si infila le mani in tasca e distoglie lo sguardo. Noti che ha le guance imporporate e la fronte madida di sudore, come se avesse fatto una corsa.

***Effettua una Prova di PERCEZIONE, la difficoltà è d8***
*Se superi la prova vai al **13***
*Se fallisci decidi se **continuare** la ricerca (torna al **61**) o **rinunciarvi** (vai al **48**)*

## 68

Inutile, il garzone è in panico. È letteralmente terrorizzato dall'idea di venire punito dal suo padrone per aver perso troppo tempo. Non puoi far altro che fargli un cenno di commiato con la mano. Con evidente sollievo il ragazzo si volta e, a larghe falcate, si allontana lungo il corridoio.

*Segna un Codice **T:1**. quindi decidi cosa fare:*
*- Torni in camera per riflettere attentamente a cosa fare? Vai al **75***
*- Con un'alzata di spalle ti metti alla ricerca delle camere dei professori? Vai al **76***
***Nota**: Durante la lettura potrai accumulare altri Codici **T:x**, dove al posto della x c'è un numero. Quando succede somma tale numero al valore attuale del Codice T:x che hai segnato sulla scheda. Il valore di questo codice indica il tempo che scorre.*

## 69

Ti aggiri furiosamente per i corridoi, spalancando porte a caso e sbirciandoci dentro, ma senza successo. La maggior parte delle camere singole sono evidentemente sfitte. Un paio ospitano ufficiali del dirigibile, come puoi appurare dalle divise appese nell'armadio, ma in nessuna trovi indizi che ti suggeriscano che si tratti della camera di un professore.

Molte porte, poi, si rivelano chiuse. Ogni volta che la maniglia gira a vuoto ti trovi ad osservarla, come se nel non aprirsi la porta ti recasse un'offesa personale. Arrivato alla sesta porta sbarrata di fila ti fermi. È assurdo continuare così! Anzi, pensandoci bene è probabile che le camere dei professori si nascondano proprio dietro ad uno di questi usci sbarrati. Per un attimo valuti se scassinare quelle semplici serrature, ma devi subito escludere l'idea: anche a patto di avere successo impiegheresti troppo tempo per ognuna di esse e senza alcuna garanzia di trovare, poi, quel che stai cercando.

***Effettua una Prova su LOGICA, la difficoltà è d10***
***Bonus**: Se possiedi la Competenza: **Legge & Politica**, riduci la difficoltà di **-1***
*Se superi la prova vai al **94***
*Se la fallisci, vai al **18***

## 70

Ti appoggi pesantemente al muro, respirando a fondo con gli occhi chiusi, per calmare il cuore al galoppo. Poco dopo senti le assi del pavimento di legno scricchiolare sotto dei passi e un rumore ti qualcosa di metallico tintinnare. Azzardi una rapida occhiata dietro l'angolo, prima di ritirare nuovamente la testa. Fai in tempo a vedere un giovane uomo vestito di scuro varcare la soglia di mezzo. In una mano regge un grosso mazzo di chiavi.

Un ronzio ovattato annuncia che il ladro deve aver acceso delle lampade galvaniche. Poco dopo odi un rumore di qualcosa di frusciante, forse stoffa, che viene gettata di terra. Un borbottio contrariato, quindi altri fruscii. La voce borbotta nuovamente qualcosa, riesci a cogliere solo la frase "*...fottutamente piccoli...*".

*Rimani nascosto dove sei e aspetti di vedere cosa succede? Vai al **59***
*Ti nascondi nel bagno del personale e aspetti che l'uomo passi oltre? Vai al **56***

Sfogli il diario, mentre la tua eccitazione scema rapidamente. I due terzi di quel che vedi per te non ha nessun senso: si tratta di formule matematiche o complesse sintesi chimiche, oppure scritte in una lingua che non conosci (ti sembra Anglo, non ne sei sicuro). Quel che rimane è di un'inutilità mortificante, più che altro si tratta di promemoria del tenore di: *Ricordarsi di comprare acquavite;* o *Gelda ha chiesto aumento, promesso di concederglielo il prossimo trimestre,* e roba così.

Stai per chiudere il quaderno quando incappi in un appunto che attira la tua attenzione:

*Mi hanno riferito che il corpo di Tuliano è stato trovato nel canale del Vegnone. Accoltellato. Una coincidenza? Quando è venuto da me, eccitato per quanto aveva ascoltato, gli ho detto di non parlarne a nessuno. E se non lo avesse fatto? Se gli fosse sfuggito il mio nome? Eppure chi potrebbe essere così interessato a quella trasmissione a parte me? O a parte quelli come me? Devo presumere di non essere il solo, dunque?*

Ti gratti la testa, domandandoti cosa voglia dire Borodin. Non capisci, ma, a quanto pare, c'è di mezzo un morto e un segreto. Etan andrebbe pazzo per questa storia, ne sei sicuro. Nella pagina successiva un'altra breve annotazione dice:

Mi sento confuso. Ho bisogno di bere. È di oggi la notizia che il progetto Orecchio Celeste è stato soppresso. E sono dovuto venire a saperlo per vie traverse! Non è un caso, lo so. Ha a che vedere con la morte di Tuliano. Non sono solo. Qualcun'altro sa del messaggio ed è in grado di comprenderlo. Ora viene Gelda con l'acquavite, poi, quando sarò più lucido, dovrò darmi da fare per organizzare la mia fuga da Redenzione. Non voglio fare la fine del ragazzo. Mi hanno detto che a Vajerlsan c'è un'accademia militare. Sono sicuro che troverò il modo di farmi assumere lassù.

Nient'altro. Sfogli le pagine, alla ricerca di un'annotazione relativa al fantomatico messaggio che questo Tuliano avrebbe dato a Borodin, e che gli sarebbe costata la vita, ma non trovi nulla. O per lo meno, nulla scritto in comprensibile neolatino.

*Segna un Codice:* ***ON-T*** *e un Codice:* ***T:1****. Se con questo il valore del tuo Codice T: è pari a 15 o superiore vai subito all'****81****.*

*Altrimenti decidi cosa fare:*

***[Se non lo hai già fatto]*** *Vuoi esaminare la* ***valigia e i vestiti****? Vai al* ***47***

***[Se non lo hai già fatto]*** *Vuoi esaminare il* ***baule*** *nell'angolo? Vai al* ***2***

***[Se non lo hai già fatto]*** *Oppure preferisci dare un'occhiata al* ***tavolo*** *con la bottiglia mezza vuota? Vai al* ***25***

*Se hai finito di esaminare la stanza oppure ti sei stufato, allora esci di qui al* ***6***

## 72

La porta ti si spalanca davanti, rivelando la figura di un giovane uomo. Indossa una divisa da garzone e, dalla sua espressione, è sorpreso di vederti almeno quanto lo sei tu. Rimanete a lungo a a fissarvi, senza sapere cosa dire, poi il garzone si infila le mani in tasca e, borbottando qualcosa di incomprensibile, ti supera, avviandosi frettolosamente verso le scale che conducono al piano di sotto.

Solo ora ti rendi conto che il giovane non ha richiusa la porta dietro di se. La via che conduce agli appartamenti del personale è aperta.

***Effettua una Prova di PERCEZIONE, la difficoltà è d8***

*Se superi la prova vai al* ***13***

*Altrimenti varca la soglia all'****80***

## 73

Nascosto dietro l'angolo del corridoio osservi il ladro uscire da una camera, dirigersi a quella successiva, controllare chi è l'occupante, consultando un foglio che tiene piegato nella tasca della casacca, quindi aprire la porta usando un voluminoso mazzo di chiavi ed entrare. Cinque minuti dopo eccolo uscire, la sacca al fianco un po' più gonfia, e ripetere gli stessi gesti.

L'uomo procede, rapido e sistematico, sembra aver studiato molto bene come muoversi e chi derubare, prima di imbarcarsi in quest'impresa. Lo vedi, infatti, ignorare alcune porte, dopo aver consultato il proprio foglio, per andare a colpo sicuro a svaligiare solo determinate stanze.

Un boato lontano ti raggiunge, rimbalzando, lungo i corridoi deserti. Ci metti un secondo prima di capire che si tratta dell'Amen collettivo che segna la fine dell'orazione serale al piano di sotto. Anche il ladro deve averlo udito perché si precipita fuori dalla stanza che stava svaligiando. Apre la sacca, ormai decisamente gonfia, e getta un'occhiata all'interno. Il delinquente ha l'aria decisamente soddisfatta del bottino raccolto!

Intanto lo scalpiccio di centinaia di piedi si sta avvicinando come una marea montante. Il ladro si sistema la sacca alla cintura, si deterge il sudore dalla fronte con la manica della casacca e si ravvia i capelli. Ecco comparire i primi studenti in fondo al corridoio. Ridono, ciarlieri, spintonandosi e facendo un gran chiasso. Ben presto la fiumana ingloba te e il ladro. Per qualche istante continui a distinguere la sua testa, svettante sopra quelle degli studenti del primo biennio, poi, con l'arrivo degli adulti e dei cadetti, lo perdi di vista.

Avanzi anche tu tra la folla, scosti un paio di studenti, che ti prendono a male parole, quindi rivedi la casacca bianca da garzone davanti a te. Ti incolli all'uomo, ben deciso a non perderlo d'occhio. Se solo incrociassi un marinaio, adesso, potresti denunciare il ladro in tutta sicurezza. Ti guardi attorno rapidamente: niente, nessun adulto in vista. Così riporti lo sguardo su l'uomo, ora lo puoi vedere di profilo e ti rendi conto che non si tratta del ladro bensì di un garzone dell'Ostello.

Masticando imprecazioni poco adatte alla tua età e posizione, fai dietro-front. Ti dirigi verso camera tua, sperando di arrivarvi prima di Etan e Ugeene, così da poterti infilare a letto e rimandare a domani il racconto di questa deludente serata.

*Vai al* ***95***

## 74

*Cancella subito* ***-1 pezzo di Fil di ferro*** *e segna un Codice:* ***T:1****.*

***Effettua una Prova su LOGICA più PERCEZIONE, la difficoltà è d10+d10***

***Bonus****: Per ogni 2 pezzi di Fil di ferro che cancelli, riduci la difficoltà di* ***-1***

*Se possiedi l'Oggetto:* ***Scatolina di Grasso****, puoi cancellare -1 porzione di Grasso e riduci la difficoltà di* ***-2***

*Se possiedi la Competenza:* ***Velocità di mano****, riduci la difficoltà di* ***-2***

*Se possiedi la Competenza:* ***Meccanica e Galvanologia****, riduci la difficoltà di* ***-2***

*Se superi la prova vai al* ***12***

*In caso contrario, decidi cosa fare:*

***[Se non lo hai già fatto]*** *Vuoi esaminare il letto, la* ***valigia aperta e i vestiti*** *spiegazzati? Vai al* ***47***

***[Se non lo hai già fatto]*** *Preferisci frugare nello* ***scrittoio****? Vai al* ***23***

***[Se non lo hai già fatto]*** *Oppure vuoi dare un'occhiata al* ***tavolo*** *con la bottiglia mezza vuota? Vai al* ***25***

*Se hai finito di esaminare la stanza oppure ti sei stufato, allora esci di qui al* ***6***

## 75

*Se possiedi l'Oggetto:* ***Attestato Culturale****, vai subito all'****11***

*In caso contrario* ***effettua una Prova su LOGICA, la difficoltà è d10***

***Bonus****: Se possiedi la Competenza:* ***Legge & Politica****, riduci la difficoltà di* ***-2***

*Se superi la prova vai al all'****11***

*Se la fallisci, vai al* ***49***

## 76

Ti aggiri per i corridoi, fortunatamente deserti, socchiudendo tutte le porte che incontri e sbirciando l'interno. Ben presto ti rendi conto che, procedendo in questo modo, potrebbe volerci tutta la notte per individuare le stanze dei professori, mentre il tempo a tua disposizione è limitato alla durata della cena di gala che si sta consumando al piano di sotto.

Rifletti brevemente su come procedere: esaminare le camerate, così come le camere a quattro o tre posti letto ti sembra inutile, sicuramente i professori saranno stati alloggiati in stanze singole. Anche limitandosi a quelle, comunque, ci vorrà diverso tempo e una notevole dose di fortuna per trovarle.

*Se rinunci a questa sconclusionata ricerca vai al* ***48***

*Se non demordi, segnati un codice:* ***T:1*** *e vai al* ***61***

***Nota****: Durante la lettura potrai accumulare altri Codici* ***T:x****, dove al posto della x c'è un numero. Quando succede somma tale numero al valore attuale del Codice T:x che hai segnato sulla scheda. Il valore di questo codice indica il tempo che scorre.*

## 77

Ti affacci alla porta. Il ragazzo sta percorrendo con passo dinoccolato il corridoio. Nell'udire il tuo richiamo s'irrigidisce. Si volta con uno sguardo allarmato.

Con pochi passi di corsa lo raggiungi, quindi gli sorridi, per fargli capire che va tutto bene e che non vuoi lamentarti del "servizio in camera". Al tuo sorriso il garzone, invece di rilassarsi si afferra una falda del vestito, stropicciandosela e lanciando occhiate tutt'intorno.

*Se possiedi la Competenza:* ***Empatia****, vai subito all'****87***
*Altrimenti decidi cosa fare:*
*- Metti il garzone a suo agio, trattandolo gentilmente? Vai al* ***51***
*- Gli offri 5 Centesimi, per sciogliergli la lingua? Vai al* ***4***
*- Gli chiedi seccamente informazioni sui professori? Vai al* ***10***

## 78

Stai per richiudere il libro quando lo sguardo ti cade su un frammento strappato di foglio che fuoriesce dal margine interno del volume. Avvicinando il naso alla rilegatura ti rendi conto che una pagina, l'ultima, è stata strappata lungo la rilegatura, tanto che sulle prime non ti eri reso conto della sua mancanza. Evidentemente il ladro cercava qualcuno e, trovatolo, non ha perso tempo, strappando la pagina sulla quale era segnata la posizione della sua camera. Molto probabilmente anche il nome e la camera dei professori di Vajerlsan doveva trovarsi sul foglio mancante.

L'idea successiva ti arriva in un baleno. Frughi tra la montagnola di fogli, pennini, documenti e timbri che affollano la superficie della scrivania, fino a trovare un lapis appuntito. Quindi, tenendo la matita molto inclinata, passi la grafite sul foglio bianco del registro che si trovava subito sotto a quello strappato.

Sì! Esulti, nel veder comparire quasi per incanto nomi e numeri bianchi, contornati dal velo scuro della grafite. Per fortuna l'Oste ha la mano pesante e, nello scrivere, calca il tratto.

I primi nomi che riveli sono quelli di ufficiali del dirigibile (tutti ottimi bersagli per il ladro, tra l'altro) poi ecco apparire:

***Prof. Dracone, A. - 26 Sett / - C1-231 - A***
***Prof. Rovus, A. M. - 26 Sett / - C1-242 - A***
***Prof. Borodin, B. - 26 Sett / - C1-244 - A***
***Prof. Lurkan, M. A. - 26 Sett / - C1-266 - B***
***Rev. Prof. De Lazari, P. - 26 Sett / - C1-257 - B***

Eccoli! Numeri di camera, data di arrivo e qualità del servizio. Esiti appena per un attimo, chiedendoti se cercare le chiavi del gestore, ma scuoti la testa. Sicuramente il ladro ci deve aver già pensato.

*Segna un Codice:* ***T:1****. Quindi:*
*Se possiedi l'oggetto:* ***Lente d'Argento*** *vai al* ***15***
*Altrimenti precipitati nel corridoio all'****82***

## 79

Nel vederti avanzare verso di lui, le labbra del ladro s'increspano in un sorriso, che scompare nel momento in cui distingue la canna della pistola. "*E-ehi*, non facciamo scherzi" balbetta, indietreggiando. (Se aveva un coltello lo fa cadere)

Stringendo convulsamente l'impugnatura della pistola, che sembra diventare più pesante a ogni istante che passa, fai cenno verso la porta. Poi, visto che il ladro non si muove, dici "Vai, cammina davanti a me... e tieni le mani bene in vista" nonostante cerchi di dare alla tua voce un'intonazione profonda la senti uscire dalle labbra imbarazzantemente querula. Nonostante questo l'uomo obbedisce. "Adesso camminiamo verso le scale" ordini. "Scendiamo da basso e lì ti consegnerò ai marinai"

"Non farlo" t'implora lui, avviandosi. "A te che t'importa... mica sarei venuto a derubare te... io avevo il compito di svaligiare le stanze di cinque tizi e basta..."

Un amen collettivo arriva, rimbalzando lungo le pareti, dal salone sottostante. La cena è finita ma non ci fai caso. "Come?" domandi, arrestandoti e abbassando di qualche centimetro la pistola, che ormai sembra pesare più del piombo. "In che senso *avevi il compito* di derubare solo cinque persone?"

Anche l'uomo si ferma, lanciandoti un occhiata fuggevole, voltando appena la testa. "Un tizio è venuto da me. Mi ha detto come fare a entrare nell'ufficio di sopra. Dovevo prendere il libro degli ospiti, per scoprire dove stavano le camere di questi cinque e poi svaligiarle..."

"Ma perché proprio e solo loro?" insisti.

Un rombo vociante si sta avvicinando, segno che gli studenti stanno sciamando su per le scale, diretti alle loro stanze. Il ladro si volta di qualche altro centimetro. "Perché mi ha detto che nella stanza di uno di questi avrei trovato un borsello pieno zeppo di soldi, ecco perché!"

"E questo... questo tipo..." annaspi, temendo di sapere già la risposta. "Chi era?"

"Un Audaxiano, brutto come la fame" replica il ladro. Contemporaneamente finisce di voltarsi e, con un movimento fluido, solleva una gamba colpendoti con un calcio al polso. La pistola vola lontano, finendo in un angolo del corridoio. Alle spalle dell'uomo appare la massa degli studenti vocianti. Il ladro stringe la sacca piena di bottino, quindi aggiunge: "Uno come quello ti avrebbe già ammazzato, bimbo. Sei fortunato che io non sia di quella pasta. Addio!" detto questo spicca la corsa verso la folla e, prima che tu possa fare qualcosa, ci si confonde in mezzo.

Un attimo dopo il corridoio è invaso da ragazzi scalmanati, cadetti, e marinai che cercano con poco successo di ripristinare l'ordine, e naturalmente dipendenti dell'Ostello, vestiti proprio come il ladro ormai fuggito.

Con tutta questa gente intorno recuperare la pistola è impensabile. Rifletti, massaggiandoti il polso indolenzito. Meglio così, non ti è mai piaciuta l'idea di andare in giro con quell'arma carica. Così ti volti, per tornartene in camera tua.

Ti infili subito a letto. Ora non hai voglia di parlare a Etan e Ugeene di quanto ti è successo. Ti subisserebbero di domande mentre, invece, ora come ora hai bisogno di tranquillità per meditare su quanto ti è accaduto. Così quando i tuoi amici entrano tu fai finta di essere già addormentato.

*Segna un Codice:* ***Rd-l****, cancella l'Oggetto:* ***Pistola*** *dal tuo Equipaggiamento e perdi* ***-1 Punto Vigore*** *(Fino a un minimo di 1), quindi vai al* ***95***

## 80

Di fronte a te un corridoio svolta dopo pochi metri. Un arco, sulla sinistra, conduce ai bagni dei dipendenti, del tutto simili a quelli riservati agli ospiti. Con il cuore in gola, sapendo che, se venissi scoperto ora, non sapresti come giustificare la tua presenza qui, sbirci oltre l'angolo. Nessuno!

Il corridoio prosegue deserto fino ad una parete in legno una ventina di metri da te. Vedi tre finestre buie a destra e altrettante porte aprirsi sulla sinistra, l'ultima e la penultima sono spalancate e da esse escono due sottili raggi di luce giallastra. Con le ginocchia molli avanzi, attento a cogliere qualsiasi rumore.

Giunto in prossimità della prima porta, quella chiusa, ti concedi una pausa. Saggi la maniglia, sussultando quando questa si apre di una decina di centimetri, cigolando sui cardini. L'interno è avvolto dall'oscurità ma intravvedi la sponda di un letto a castello: deve trattarsi della camerata riservata ai dipendenti.

Le altre due porte di fronte a te rimangono immote. Possibile che qualcuno se ne sia andato così frettolosamente da dimenticare le luci accese e le gli usci aperti? E se c'è qualcuno, è mai possibile che non faccia alcun rumore?

*Segna un Codice:* ***T:1****, quindi decidi se:*

- *Entri nella* ***camerata*** *e dai un'occhiata in giro. Vai al* ***54***
- *Strisci fino alla* ***successiva porta*** *e dai un'occhiata all'interno. Vai all'****84***
- *Rinunci a questa follia e* ***te ne torni in camera tua****. Vai al* ***48***

## 81

La porta alle tue spalle si spalanca. Ruoti su te stesso, ben sapendo di avere la colpevolezza stampata in volto e nessuna scusa che giustifichi la tua presenza qui.

Ti trovi a fissare un garzone dell'Ostello che, a sua volta, ti fissa stralunato. Apri la bocca per dire qualcosa. Lui fa lo stesso, ma non emettete nessun suono. Poi il tuo sguardo si sofferma su alcuni particolari: il garzone ti pare un po' troppo vecchio, avrà almeno vent'anni. Inoltre le maniche della casacca gli vanno decisamente troppo corte. Infine in una mano stringe una sacca mezza piena che, sicuramente, non fa parte della divisa da garzone.

La verità ti colpisce come un maglio, facendoti boccheggiare: quello che hai davanti è un ladro! Un criminale che, approfittando dell'assenza di tutti, si è travestito da garzone e ora sta svaligiando le stanze degli ospiti più facoltosi. Probabilmente conta di riuscire a mescolarsi tra i dipendenti del Rifugio, a fine cena, per scappare con la refurtiva senza essere visto.

*Cosa vuoi fare?*

***[solo se hai nella CINTURA o ADDOSSO l'Oggetto: Pistola]*** *Estrai l'arma e tieni sotto tiro il ladro? Vai al* ***79***

***[solo se hai nella CINTURA o ADDOSSO l'Oggetto: Coltellino a Serramanico, Coltellino intagliato, Baionetta, o Coltello da cucina]*** *Estrai l'arma e ti prepari a vendere cara la pelle? Vai al* ***64***

*Ti volti e scappi a gambe levate verso il salone sottostante? Vai al* ***32***

*Fai il finto tonto e simuli di credere che sia davvero un garzone? Vai al* ***22***

*Ti arrendi, pregando il ladro di non farti del male? Vai al* ***93***

## 82

Possibile che non lo avessi mai notato prima? Nell'angolo in alto a sinistra, su ogni stipite, c'è una targhetta che riporta una lettera e un numero progressivo. Ora che conosci i numeri delle stanze dei professori, trovarle sarà uno scherzo, tanto più che sono stati alloggiati in un medesimo corridoio, anche se dalla parte opposta rispetto a dove dormono gli studenti.

Con l'immagine della scrivania devastata e della finestra forzata in mente, avanzi con cautela, fermandoti spesso per ascoltare eventuali rumori sospetti. L'ultima cosa che vorrei è di imbatterti nel malvivente, intento a derubare qualche stanza. Una parte di te continua a insistere che dovresti ritornartene in camera tua e barricarti dentro, un'altra parte della tua coscienza (che stranamente ha la stessa intonazione della voce di tuo padre quando ti fa la predica) invece insiste che dovresti dare l'allarme, e al diavolo se cosi finiresti per farti punire.

Cocciutamente, invece, imbocchi il corridoio che conduce alle camere dei professori.

*Tira un d6. Quanto hai ottenuto?*

***- 1-3**: vai al **35***

***- 4-6**: vai al **63***

## 83

La porta si spalanca al tuo tocco. Lanci un'occhiata all'interno. Ma il tuo sguardo incrocia quello di un giovane uomo vestito con la divisa da garzone dell'Ostello, che era intento a frugare in un grosso baule.

Rimanete immobili a osservarvi per un secondo lunghissimo. Il volto dell'uomo è madido di sudore, le pupille dilatate, ai suoi piedi c'è una sacca che, sicuramente, non fa parte della divisa dei dipendenti dell'Ostello: è già mezza piena di bottino. La divisa da garzone, peraltro troppo corta sulle maniche, non ti trae in inganno per più di un istante, quello che hai davanti è un ladro che, approfittando dell'assenza di tutti sta svaligiando le stanze dei clienti più facoltosi.

*Segna un Codice: **T:1**, quindi decidi cosa fare.*

***[solo se hai nella CINTURA o ADDOSSO l'Oggetto: Pistola]** Estrai l'arma e tieni sotto tiro il ladro? Vai al **79***

***[solo se hai nella CINTURA o ADDOSSO l'Oggetto: Coltellino a Serramanico, Coltellino intagliato, Baionetta, o Coltello da cucina]** Estrai l'arma e ti prepari a vendere cara la pelle? Vai al **64***

*Ti volti e scappi a gambe levate verso il salone sottostante? Vai al **32***

*Fai il finto tonto e simuli di credere che sia davvero un garzone? Vai al **22***

*Ti arrendi, pregando il ladro di non farti del male? Vai al **93***

## 84

Sempre con il cuore in gola, sussultando ogni volta che l'assito di legno scricchiola sotto i tuoi piedi, ti avvicini alla porta di mezzo, spalancata. Schiacciato contro la parete sbirci all'interno.

Alcune lampade galvaniche poste sul soffitto illuminano un ambiente rettangolare, diviso per la sua lunghezza da una scaffalatura piena di attrezzi di falegnameria ma anche stoviglie, stracci e altro ancora che non riesci a distinguere. Sul fondo puoi vedere alcuni barili mentre sulla destra sono impilate della casse. A sinistra una fila di armadi privi di ante contengono materiale per la pulizia e divise, stirate e impilate per i dipendenti dell'Ostello. È il primo armadio, quello più vicino alla porta, ad attirare la tua attenzione. Per terra, davanti ad esso, è accatastata un mucchietto di abiti, anche nei ripiani all'interno sembra che qualcuno abbia frugato con malagrazia, facendo crollare le pile ordinate di casacche e stropicciando quelle dei pantaloni. Osservando con più attenzione gli abiti per terra noti che si tratta di divise riservate ai garzoni di sala. Non hai idea di chi sia stato così maldestro, o frettoloso, da fare un simile disordine, per non parlare dell'essersi dimenticato le luci accese e la porta del magazzino spalancata, ma sei sicuro che questo qualcuno si beccherà una bella lavata di capo dall'Oste.

Lanci una nuova occhiata al magazzino, domandandoti se valga la pena frugarlo oppure no. Sicuramente qui dentro potresti trovare molte cose utili, ma non è detto che ci sia quel che stai cercando.

*Segna un Codice:* ***T:1*** *quindi decidi cosa fare:*

- *Esci dal magazzino e vai a sbirciare la* ***porta successiva****? Vai al* ***16***
- ***Frughi*** *il magazzino alla ricerca di qualcosa di utile? Vai al* ***41***

## 85

*Dove vuoi iniziare le ricerche degli appartamenti dell'Oste?*
*A* ***questo piano*** *dell'Ostello? Vai al* ***58***
*Al* ***piano superiore****? Vai al* ***66***

## 86

***Effettua una prova su PERCEZIONE + FREDDEZZA, la difficoltà è d8+d6***
***Bonus:****Se hai la Competenza:* ***Seguire una pista****, riduci la difficoltà di* ***-3***
*Se hai la Competenza:* ***Furtività****, riduci la difficoltà di* ***-1***
***Malus:****Se hai segnato il Codice:* ***R-pl1****, cancellalo e aumenta la diff. di* ***+1*** *(hai perso tempo prima di metterti all'inseguimento)*
*Se hai segnato il Codice:* ***R-pl2****, cancellalo e aumenta la difficoltà di* ***+2*** *(hai perso molto tempo prima di metterti all'inseguimento)*
*Se superi la prova vai al* ***26***
*Se la fallisci vai al* ***91***

## 87

Apri la bocca ma, subito, la richiudi, nel notare quanto sia nervoso il garzone. Ha all'incirca la tua età anche se è un po' più alto e decisamente più magro di te. L'altezza non giustifica però la sua posizione curva, quasi ingobbita, così come il fatto che tu lo abbia richiamato non dovrebbe giustificare la reazione di estrema ansia che i suoi movimenti tradiscono.

Poi, all'improvviso, capisci: il garzone deve essere il figlio di un popolano che ha avuto la, dubbia, fortuna di trovare lavoro presso l'Ostello. Nonostante la sua giovane età, probabilmente, deve lavorare quanto e più di un adulto in cambio di una paga assai inferiore, inoltre saresti pronto a scommettere che l'Oste ha l'abitudine di battere i dipendenti troppo lenti o coloro che commettono qualche sbaglio. Insomma il ragazzo è terrorizzato dal fatto che tu, figlio di gente importante, lo abbia richiamato. Teme di aver sbagliato qualcosa ma ancor di più teme che tu possa fargli qualche richiesta che lo metta nei guai con il padrone. Soprattutto in un giorno importante come questo, con il vescovo ospite dell'Ostello.

Insomma il ragazzo è abituato a ricevere ordini e sei convinto che trattarlo gentilmente, da pari, così come stavi per fare, servirebbe solo a mandarlo in confusione e a farlo fuggire. Forse sarebbe meglio *ordinargli* di dirti quel che vuoi sapere, anziché chiederglielo. Questo, paradossalmente, servirebbe a rassicurarlo.

*Vai al **10***

## 88

Disponi i piatti, in candida ceramica, sulla tavola di fronte a te e ti annodi il tovagliolo al collo.

Osservi dubbioso quelle che, a prima vista, sembrano tartine spalmate con qualcosa di biancastro e con qualcos'altro, dal colore indefinibile, appoggiato sopra; odorano inconfondibilmente di calzini bagnati, così le sposti nell'angolo più lontano del tavolo e passi al primo.

In una profonda scodella ti attende una densa zuppa oleosa dal colore giallastro. Patate e altre cose che non riesci a identificare vi galleggiano dentro. Dopo averne assaggiato la punta di un cucchiaio scopri che il sapore predominante è quello delle uova, anche se con un retrogusto indefinibile. In ogni caso spolveri il contenuto della scodella prima di passare al secondo che consiste in una bistecca la sangue alta almeno tre dita. Da una parte c'è una salsiera con un qualcosa di biancastro dall'odore acido dentro, che riponi vicino alle tartine maleodoranti.

Arrivato a due terzi della bistecca devi arrenderti, non ne puoi davvero più!

Anche se... un gelato, ormai mezzo sciolto, ti osserva tutto soletto in un angolo del tavolo e non puoi esimerti dall'assaggiarlo.

Dopo aver finito di sorbire anche le ultime gocce di gelato, sciolto sul fondo della coppa di metallo, ti rilassi sulla spalliera della sedia, sbottonandoti il primo bottone dei pantaloni. Ti sembra di non aver mai mangiato così bene e abbondantemente. Di sicuro non da quando è cominciato questo interminabile viaggio verso Vajerlsan.

Il ricordo improvviso delle stanze dei professori ti riscuote. Maledizione! Ma quanto tempo hai perduto? Ti domandi, alzandoti in piedi di scatto -e barcollando

pericolosamente-. Scosti la sedia. Il letto sembra volerti invitare nel suo caldo abbraccio. Certo, dopo questa mangiata luculliana non desidereresti altro che farti un lungo, ininterrotto, sonno fino a domani mattina...

*Grazie al pasto caldo guadagni **+3 Punti Vigore** e **+1 Punto Volontà.***
*Se vuoi rinunciare alla ricerca delle camere dei professori, tuffati a letto al **95***
*Se vuoi proseguire nella ricerca segnati un Codice **T:4** e vai all'**85***

## 89

Come avevi già avuto modo di notare lo scrittoio è rifornito di tutto quel che occorre per scrivere, comprese buste e carta intestata dell'Ostello. Sicuramente l'occupante di questa stanza deve aver speso non poco per ottenere un simile rifornimento. Apri i cassetti del mobiletto, trovandovi in uno un breviario e un opuscolo impolverato che magnifica il museo della Cittadella di Termen.

Inoltre il tampone sporco e un pennino abbandonato in un angolo ti suggeriscono che il proprietario della stanza abbia da poco scritto qualcosa. peccato che della lettera non trovi traccia.

*Se vuoi puoi prendere i seguenti oggetti:*
***- Materiale per scrivere (M)***
***- Breviario (P)***
*Segna un Codice: **T:1**. Se con questo il valore del tuo Codice T: è pari a 15 o superiore vai subito all'**81**. Altrimenti puoi:*
***[Se non lo hai già fatto]** Preferisci frugare nel **baule**? Vai al **21***
***[Se non lo hai già fatto]** Oppure vuoi dare un'occhiata al **tavolo**? Vai al **40***
*Se hai finito di esaminare la stanza oppure ti sei stufato, allora esci di qui al **6***

## 90

Imbocchi il pianerottolo che conduce al piano superiore e sali i gradini a passo di corsa, saltandone tre per volta. Nel svoltare l'angolo della prima rampa di scale ti trovi improvvisamente di fronte a un giovane, vestito da garzone, che stava scendendo. Vi arrestate, ondeggiando pericolosamente nel tentativo di non perdere l'equilibrio. Quindi il garzone fa un passo di lato, mormorando qualcosa di incomprensibile. Si infila le mani in tasca e distoglie lo sguardo, riprendendo a scendere le scale. Noti che ha le guance imporporate e la fronte madida di sudore, come se anche lui avesse fatto una corsa.

***Effettua una Prova di PERCEZIONE, la difficoltà è d8***
*Se superi la prova vai al **13***
*Se fallisci prosegui su per le scale al **27***

## 91

Scendi le scale che conducono al primo piano dell'Ostello. Avanzi in punta di piedi, trattenendo il respiro e sbirciando dietro a ogni angolo prima di svoltarlo. Dopo una manciata di minuti, senza aver avvistato il ladro, cominci a pensare di aver sbagliato direzione. Avanzi ancora per un paio di corridoi, trovandoli deserti, e fermandoti davanti alle porte in ascolto di eventuali rumori. Niente da fare! Hai perso le tracce dell'uomo che, ormai, starà portando a compimento il suo efferato intento.

Ti fermi, stringendo i pugni per la frustrazione, pensando intensamente a cosa fare. Purtroppo ormai le tue opzioni sono davvero poche.

*Torni in camera tua, ti ci barrichi dentro e fai finta di nulla? Vai al **48***

*Scendi al piano di sotto e dai l'allarme? Vai al **33***

## 92

Osservi il disastro per qualche secondo mentre la tua mente fatica a darvi un senso. E' impensabile che il gestore dell'albergo possa tenere la propria scrivania in quelle condizioni. Qualcuno deve averla frugata da cima a fondo... poi l'immagine della finestra spalancata, nel corridoio, ti si affaccia alla mante. Ma certo! Qualcuno, approfittando dell'assenza di tutto il personale, impegnato nel salone con il Vescovo, deve essere penetrato dalla finestra e, dopo aver scassinato la porta dell'ufficio dell'Oste ne ha frugato la scrivania, per poi dileguarsi in gran fretta, senza neppure curarsi di spegnere le luci o di richiudere le porte. Se poi il ladro sia ridisceso per la stessa via dalla quale è penetrato non puoi dirlo, per quel che ne sai potrebbe anche essere in giro per l'edificio deserto, magari alla ricerca di una stanza da svaligiare.

Esiti, ondeggiando sul posto, incerto sul da farsi. Poi il tuo sguardo cade su un grosso libro che giace, spalancato, sulla scrivania, si direbbe il registro degli ospiti dell'Ostello.

*Vuoi dare un'occhiata al libro degli ospiti per scoprire dove pernottano i professori? Vai al **44***

*Vuoi precipitarti nel salone per dare l'allarme? Vai al **33***

## 93

"N-non mi faccia del male, la prego" implori, alzando le mani in segno di resa.

L'uomo ti raggiunge con due falcate. Con una mano ti afferra per il bavero della giacca. L'altra stringe un coltello. Il ladro scuote la testa. "Merda!" esclama. "Ma tu perché non sei di sotto con gli altri?" poi, senza darti il tempo di rispondere, continua, tra se e se. "Eppure mi aveva assicurato che non ci sarebbe stato nessuno. Merda... MERDA! E adesso che ci faccio con te?"

Riesci solo a balbettare qualche parola priva di senso. Non riesci a staccare gli occhi dal coltello, domandandoti cosa si provi quando una lama come quella penetra in profondità nella gola.

"Sei fortunato, sai" dice lui. "Sono un ladro, non un assassino. Però mi serve

tempo per finire il mio lavoro, quindi... spiacente bimbo!"

Apri la bocca per urlare, ma l'impugnatura del coltello si abbatte sulla tua testa prima che tu possa dar fiato ai polmoni.

*Subisci **1 Ferita Lieve** e perdi fino a **-2 Punti Vigore** (Fino a un minimo di 1). Ti risvegli al **34***

## 94

Ti fermi a riflettere. È evidente che il servizio all'interno degli Ostelli vari a seconda di quanto l'ospite sia disposto a pagare. Esattamente come per il cibo si parte da una sistemazione gratuita, in squallide camerate o camere spoglie, come nel caso di voi studenti, per arrivare, pagando, a pernottare in camere più lussuose, magari con la possibilità di avere una chiave con la quale chiudere mettere al sicuro le proprie cose.

Sì, più ci pensi e più ti convinci che i professori abbiano pagato per una sistemazione decorosa e che, prima di scendere nel salone, si siano chiusi a chiave le porte alle proprie spalle. Sei altrettanto sicuro che il personale dell'Ostello abbia delle copie di tutte le chiavi. Se riuscissi a metterci le mani sopra potresti rapidamente entrare in tutte le stanze chiuse e così, ne sei certo, individuare le stanze che cerchi in quattro e quattr'otto.

La deduzione successiva ti arriva naturale: le chiavi devono essere custodite negli alloggi del personale, o in quelli dell'Oste. Ormai hai quasi completato il giro di questo piano, però, e ti senti quindi di escludere che gli alloggi dell'Oste siano qui. Potresti però imboccare le scale che conducono di sopra e guardare lì.

*Se vuoi cercare le stanze del personale vai al **66***

*Se pensi che sia solo una perdita di tempo, puoi **continuare la ricerca** a questo piano, tornando al **18** oppure se **rinunciare** e tornare in camera tua al **48***

## 95

*Se li hai, cancella i codici: **R-pl** e **R-pl2**; **Tp:x, IL-s e IL-s2** .*

*La notte di sonno ti permette di guarire da **1 Ferita Lieve** e recuperi fino a **+1 Punti Vigore** (se hai con te l'Oggetto: **Coperta Militare,** guadagni ulteriori **+2 Punti Vigore**). Se nei capitoli precedenti di questo volume stato visitato da un medico inoltre, puoi recuperare fino a **1 Ferita Profonda** o **2 Ferite Lievi** (a scelta).*

*Prosegui la lettura al Paragrafo 1 del Capitolo 1 del terzo Libro di questa serie, intitolato:*

***La resa dei conti***

## PERSONAGGIO

NOME: *Alenn da Morante* ETÀ: *12*

RANGO: *Nessuno (minorenne)*

NATO A: *Redenzione* IL: *13 agosto 788 d.s.*

CULTURA: *Imperiale Pontificia*

RELIGIONE: *Cattolica Pontificia*

## ABILITÀ

STAZZA: _____ FREDDEZZA: _____

ROBUSTEZZA: _____ FASCINO: _____

DESTREZZA: _____ LOGICA: _____

PERCEZIONE: _____ VOLONTÀ: [ ]

## FERITE

| Ferite Lievi: | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|---|---|---|---|---|
| | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |

*+/-1 Vigore massimo per ogni ferita.*

| Ferite Profonde: | 1 | 2 | 3 |
|---|---|---|---|
| | 4 | 5 | 6 |

*+/-2 Vigore massimo per ogni ferita.*
***Malus**. -1 a tutte le Abilità ogni 2 ferite.*

| Ferite Gravi: | 1 | 2 | 3 |
|---|---|---|---|

*+/-4 Vigore massimo se ferito*
***Malus:** -1 a tutte le abilità per ogni ferita*

MALUS: [ ]

## VIGORE

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| **0** | **1** | **2** | **3** | **4** |
| **5** | **6** | **7** | **8** | **9** |
| **10** | **11** | **12** | **13** | **14** |
| **15** | **16** | **17** | **18** | **19** |
| | | **20** | | |

[n] Vigore Attuale

[0] Svenuto

(n) Vigore Massimo
(iniziale impostato a 20)

# COMPETENZE

## Militari

- Artiglieria & balistica ☐
- Codifica e Decodifica ☐
- Cultura militare ☐
- Tattica & Strategia ☐

## Fisiche

- Atletica ☐
- Equilibrio ☐
- Divincolarsi ☐
- Tempra ☐

## Sociali

- Buone Maniere ☐
- Convincere ☐
- Empatia ☐
- Oratoria ☐

## Naturali

- Caccia & Sopravvivenza ☐
- Orientamento ☐
- Seguire una pista ☐
- Zoologia & Botanica ☐

## Culturali

- Legge & Politica ☐
- Lingua & cultura Audaxiana ☐
- Ricerca e Apprendimento ☐
- Storia, Arte & Letteratura ☐

## Tecniche

- Chimica & Esplosivi ☐
- Meccanica & galvanologia ☐
- Medicina & Veterinaria ☐
- Tecniche Antiche ☐

## Sotterfugio

- Furtività ☐
- Gioco d'azzardo ☐
- Mentire/Recitare ☐
- Velocità di mano ☐

## Combattimento

- Armi bianche ☐
- Armi da fuoco ☐
- Armi da lancio e tiro ☐
- Lotta corpo a corpo ☐

## *Codici Didattici*

## UGEENE CIRIC

GRADO DI AMICIZIA:

FERITE:

0 1 2 3 4

## ETAN LUXER

GRADO DI AMICIZIA:

FERITE:

0 1 2 3 4 5

## AMMONIMENTI

0

1 2 3

4 5 6

## POPOLARITA'

0 1 2

3 4 5

6 7 8

## EQUIPAGGIAMENTO

### ETAN LUXER ☐

Spazio usabile solo quando specificato dal testo

Spazio usabile solo con Grado di Amicizia 4 o superiore

### ADDOSSO

### UGEENE CIRIC ☐

Spazio usabile solo con Grado di Amiciia 4 o superiore

### CINTURA

### SACCA DA VIAGGIO ☐

### SEDILE

### BORSELLO

*Centesimi:*

*Debiti & Crediti:*

## APPUNTI E CODICI

# Riassunto delle Regole

**LE ABILITÀ**

Le Abilità che caratterizzano il personaggio sono sette più un'abilità speciale. le sette Abilità sono:

STAZZA**:** Indica la mole del personaggio. Una STAZZA alta influenza positivamente la resistenza ai danni mentre una bassa aumenta la possibilità di nascondersi o passare in stretti pertugi.

ROBUSTEZZA**:** Si tratta della potenza fisica e della resistenza agli sforzi. Può influenzare la resistenza ai danni fisici e la quantità di Punti Vigore massimi disponibili.

DESTREZZA**:** Indica l'agilità, i riflessi e la velocità del personaggio.

PERCEZIONE**:** È la capacità di analizzare e decodificare il mondo circostante e di coglierne i dettagli utilizzando efficacemente i cinque sensi.

FREDDEZZA**:** Abilità di solito poco sviluppata nei bambini. La freddezza indica la capacità di valutare correttamente i pericoli, non farsi prendere dal panico e resistere alle intimidazioni.

FASCINO**:** Non si tratta tanto della bellezza fisica, che comunque è compresa in questo punteggio, quanto della capacità di saper convincere e di piacere.

LOGICA**:** Non si tratta propriamente di "*intelligenza*" quanto della capacità di saper valutare correttamente cause ed effetti e le loro correlazioni.

L' Abilità Speciale è:

VOLONTA' I punti di questa Abilità possono venir spesi **dopo il lancio dei dadi** in una qualunque Prova per ridurre il risultato ottenuto di un numero di punti uguale alla Volontà spesa.

**Nota**: I valori delle Abilità possono oscillare durante la lettura a seguito di vari eventi ma in nessun caso il valore massimo di un'Abilità può essere superiore a quello determinato durante la creazione del Personaggio.

**LE PROVE**

Il testo richiede di effettuare una Prova quando l'esito di una azione è conseguenza diretta delle Abilità del Personaggio.

Ogni Prova richiede di lanciare uno o più dadi e ottenere con essi un punteggio uguale o inferiore a quello della, o delle, Abilità indicate.

La difficoltà è indicata dal tipo di dado richiesto:

Per una prova a difficoltà **normale** lancia un d6 (Dado a 6 facce)

Per una prova a difficoltà **impegnativa** lancia un d8 (Dado a 8 facce)

Per una prova a difficoltà **complessa** lancia un d10 (Dado a 10 facce)

Per una prova a difficoltà **difficile** lancia un d12 (Dado a 12 facce)

**LE FERITE**

Le Ferite sono divise in 3 categorie: **Lievi**, **Profonde** e **Gravi**. Quando il testo indica che il personaggio subisce una o più ferite di un certo tipo, occorre spuntare le caselle corrispondenti. Tutti i tipi di Ferite riducono il punteggio di **Vigore Massimo** come indicato sulla scheda. Le Ferite Profonde e quelle Gravi provocano anche dei malus che vengono applicati **a tutte le Abilità ad esclusione della volontà**.

Se tutte le caselle di una categoria di Ferite sono spuntate ma il testo chiede di subirne un'altra, allora si spunta una Ferita della categoria immediatamente successiva. Se non ci sono più caselle disponibili il personaggio muore.

**Malus**: In questa casella occorre segnare l'ammontare dei malus alle Abilità dovuto alle ferite. tale Malus va applicato ai punteggi delle Abilità ogni qual volta sia richiesta una Prova. In nessun caso, comunque, una Abilità può avere un punteggio negativo.

**IL VIGORE**

Il Vigore iniziale corrisponde al Vigore Massimo che il personaggio ha quando è completamente sano. In nessun caso il punteggio di Vigore attuale può eccedere il Vigore Iniziale.

Il Vigore Massimo indica la soglia massima di Vigore possibile, stante l'attuale condizione di salute del personaggio.

Il Vigore Attuale indica quanto Vigore ha il personaggio nel momento attuale. Tale punteggio non può mai superare il Vigore Massimo.

***"Fino a un minimo di 1"*** queste parole, racchiuse in una parentesi dopo la quantità di Vigore d perduto, stanno a significare che in quel momento il Vigore attuale non può scendere al di sotto di un punto. In sostanza questa scritta vuol dire che non è possibile svenire in quel paragrafo.

**LE COMPETENZE**

Le Competenze sono trentadue, divise in otto categorie. il possesso di una Competenza permette di accedere a determinati paragrafi e/o di ridurre sensibilmente la difficoltà richiesta per il superamento di alcune Prove.

**CODICI DIDATTICI**

I Codici didattici indicano l'impegno del Protagonista a imparare nuove cose. In questo volume essi non hanno applicazione ma occorre segnare con attenzione questi Codici, quando richiesto dal testo, perché consentiranno una volta giunto a destinazione, di incrementare le Competenze del protagonista.

**GRADO DI AMICIZIA**

Prendi il terzo foglio della Scheda di Alenn. In alto vedrai due piccoli riquadri nei quali dovrai tener conto del **Grado di Amicizia** che riuscirai a instaurare e mantenere con Etan Luxer e con Ugeene Ciric. Avere un alto grado di amicizia consentirà maggiori interazioni e il loro aiuto in molti momenti difficili. Il Grado d'Amicizia varia da un **minimo** di **0** a un **massimo** di **5**.

**FERITE DEI COMPAGNI**

Etan e Ugeene possono subire fino a un massimo di quattro ferite**.** Se si trovano a dover ricevere una ferità oltre al massimo consentito, muoiono e la lettura termina. Il testo indica sempre quando e come aggiornare le Ferite dei Compagni.

**GLI AMMONIMENTI**

Il protagonista può accumulare fino a un massimo di sei Ammonimenti. Arrivare a destinazione con sei ammonimenti equivale alla sconfitta. A volte viene consentito di continuare a giocare anche se si sono totalizzati sei ammonimenti, visto che durante la storia vi sono alcune occasioni per ridurre tale numero.

In ogni caso una volta arrivati a destinazione gli Ammonimenti ricevuti determinano la Valutazione scolastica iniziale del Personaggio.

**LA POPOLARITÀ**

La popolarità indica quanto il protagonista è conosciuto e apprezzato presso i propri Compagni di scuola.

**EQUIPAGGIAMENTO:**

**Descrizione:** L'Equipaggiamento è suddiviso nei seguenti riquadri: ETAN LUXER, UGEENE CIRIC, SACCA da VIAGGIO, ADDOSSO, CINTURA e SEDILE. Ogni riquadro è diviso in un numero variabile di **spazi**.

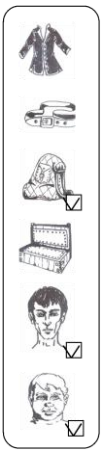
Questi possono essere **spazi piccoli**, nei quali mettere oggetti piccoli, identificati dal testo con il simbolo: **(P)** e **spazi medi**, nei quali mettere oggetti identificati dal simbolo **(M)**.

Alcuni spazi hanno uno sfondo grigio. Si tratta di **spazi occultati**. Un oggetto scritto all'interno di uno spazio occultato è considerato nascosto.

Un riquadro particolare è il BORSELLO, al suo interno possono essere messi solamente dei soldi, oppure lettere di credito o di debito.

**Locazione e limitazioni:** Gli oggetti che sono scritti negli spazi dei riquadri ADDOSSO e CINTURA sono sempre disponibili mentre quelli segnati negli spazi dei riquadri ETAN LUXER e UGEENE CIRIC saranno disponibili per l'uso solo se i due amici saranno fisicamente con il personaggio. Per essere sicuro di ricordare chi c'è e chi non c'è è possibile spuntare le due caselle a fianco dei nome di ETAN LUXER e di UGEENE CIRIC.

In maniera analoga funziona il riquadro SACCA da VIAGGIO Ci sono **due restrizioni,** riguardo agli oggetti trasportati da Ugeene e Etan. Come scritto in piccolo nello spazio medio dei riquadri ETAN LUXER e UGEENE CIRIC è possibile mettere degli oggetti in tali spazi solo se il Grado di Amicizia con loro è pari a 4 o 5. Se il grado di amicizia dovesse ridursi al di sotto di 4 punti allora occorre spostare immediatamente l'oggetto contenuto in quello spazio da un'altra parte. La seconda restrizione è costituita dalla spazio Medio occultato di ETAN LUXER. Questo diverrà disponibile solo a un certo punto dell'avventura.



**Spostare gli Oggetti:** è possibile spostare gli Oggetti tra diversi riquadri, o anche tra diversi spazi all'interno di un riquadro, ogni qualvolta che compaiono delle **icone** come quelle qui a destra. Le icone, dall'alto verso il basso, rappresentano: ADDOSSO, CINTURA, SACCA da VIAGGIO, SEDILE, ETAN LUXER e UGEENE CIRIC.

**Nota sugli Oggetti**: Alcuni Oggetti sono chiamati **Speciali,** si riconoscono perché vicino al nome c'è una piccola (**s**) tra parentesi. Questi Oggetti Speciali devono essere presi per forza e, al contrario degli altri, non è possibile gettarli via semplicemente cancellandoli dalla scheda.

**APPUNTI E CODICI**

Il testo può chiedere di segnare o cancellare un determinato Codice. I Codici servono al testo per verificare se determinati avvenimenti sono accaduti, oppure se sono state prese determinate decisioni. È importante quindi aggiornare con la massima cura i Codici.

# Legenda


- **Introduzione** - Pag. 8
- **Capitolo 1** - L'Ostello di Termen – Pag. 40
- **Capitolo 2** - Caccia e fuga - Pag. 78
- **Capitolo 3** - La missione di Jolan – Pag. 130
- **Capitolo 4** - Ancora l'Ostello – Pag. 160
- **Capitolo 5** - La Cittadella – Pag. 204
- **Capitolo 6** – Nei vicoli di Termen – Pag. 264
- **Capitolo 7** - Cena di gala – Pag. 394
- **Capitolo 8** - Un ladro nell'ombra – Pag. 424

Scheda di Alenn – Pag.470, 471 e 472

Riassunto delle regole di gioco - Pag. 473

# MIZAR III

## Termen

Alenn ha da poco compiuto dodici anni ed è in viaggio verso una lontana accademia militare, nella quale trascorrerà i prossimi due anni.

Durante il viaggio ha avuto modo di conoscere nuovi amici e di farsi nuovi nemici; inoltre è rimasto coinvolto in una Sfida lanciata da un compagno di scuola. Una Sfida che potrebbe cambiargli la vita … o costargli l'espulsione.

Durante la sosta nella popolosa città di Termen si giocano i passi decisivi per vincere la Sfida, sennonché eventi ben al di sopra della portata di Alenn stanno maturando e convergono verso di lui.

### Cos'è un Romanzo Interattivo?

*Questo è un Romanzo Interattivo, qui il confine tra il Lettore e il Protagonista della storia è labile.*

*Infatti è il Lettore a decidere quale strada far percorrere al Protagonista e come esso debba reagire al susseguirsi degli eventi.*

*Ogni lettura costituirà un'esperienza diversa, ogni scelta condurrà a differenti esiti.*

*Buona lettura !*

## IL VIAGGIO

*Volume due di tre*